no.498
1995年7/1
アミューズメント通信
JULY 1, 1995

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

カプコン95年3月期決算

連結で大幅損失

業務用、家庭用ともに後退

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は五月二十六日、前期決算を単独・連結とも発表。単独決算で大幅減収減益となったうえ、連結では初の大幅赤字となった。

九五年三月期（単独）の売上高は前年比四三・二%減の四百七十九億一千万円、経常利益は八五・五%減の二十一億円、当期利益は九七・五%減の一億八千三百万円となった。

同社では今回から、32ビット機対応ゲームソフトの開発費用を開発期間中は仕掛品に計上するよう、会計処理を変更。このため従来の処理方法と比べ、利益が六億三千六百万円多く計上されていることになる。従って従来どおりの会計処理だと当期損益は四億五千三百万円の赤字となる。

家庭用が約二百九十億円（うち輸出百六十億円）も減収、業務用も約百億円（うち輸出三十億円）減収になったためで、とくに米国家庭用の不振、在庫調整が大きい原因となった。業務用でも期待されたソフトが伸び悩んだ。

売上高構成比は、業務用が百十六億四千四百万円で二四・三%、家庭用が二百七十億八千万円で五六・五%、オペレーション収入が五十一億一千万円で一〇・七%、ロイヤリティその他が四十億七千四百万円で八・五%。

前年比では業務用が四六・六%減、家庭用が五一・七%減。さらに細かく見ると業務用国内は五六・四%減、海外三三・五%減、家庭用国内は四〇・八%減、海外六二・六%減となっている。オペレーション収入は六・三%増、その他は一二七・六%増だった。全体の輸出比率は四・七ポイント減らし三七・四%となった。

九六年三月期は売上高四百十七億円、経常利益二十五億円、当期利益十二億円を見込んでいる。

連結子会社十社（前年八社）を含む九五年三月期連結決算では、売上高が前年比三九・九%減の五百二十二億四千九百万円、経常損失が九十一億八千八百万円、当期損失が百五億八千三百万円の赤字となった。

新たに連結対象にしたのは米国ゲームスター社と㈱エーシーエー。連結子会社を含めた海外売上高は二百二億六千八百万円で、全体の三八・八%。

部門別売上高は、業務用販売営業が三八・三%減の百三十四億六千六百万円、家庭用が四八・四%減の二百八十九億一千七百万円、その他が八・七%増の九十八億六千六百万円。

連結ベースの九六年三月期は売上高五百億円、経常利益二十七億円、当期利益八億円を見込んでいる。

	売上高	経常損益	当期損益
カプコン	47,910 (▲43.2)	2,100 (▲ 85.5)	183 (▲ 97.5)
	52,249 (▲39.9)	▲ 9,188 (－)	▲10,583 (－)
コナミ	27,730 (▲26.7)	▲ 3,672 (－)	▲15,955 (－)
	39,900 (▲ 2.9)	▲11,100 (－)	▲13,100 (－)
テクモ	6,054 (▲40.9)	▲ 446 (－)	▲ 904 (－)
	6,280 (▲44.2)	▲ 900 (－)	▲ 1,040 (－)
ジャレコ	5,570 (▲46.6)	▲ 1,337 (－)	▲ 3,722 (－)
	5,031 (▲57.4)	▲ 2,067 (－)	▲ 3,598 (－)

95年3月期、単位百万円。上段は単独決算、下段は連結決算（ただしコナミ、テクモは業積予想の数値）。カッコ内は前年比増減率（%）。▲は赤字またはマイナス

コナミ3月期決算

大幅な減収赤字

連結予想は大幅下方修正

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は五月二十六日に、前期単独決算を発表。大幅な減収、赤字を明らかにした。連結決算については大幅に下方修正しており、改めて六月中旬に発表する。

九五年三月期（単独）の売上高は前年比二六・七%減の二百七十七億三千万円、経常損失は三十六億七千二百万円、当期損失は百五十九億五千五百万円となり、赤字に転落した。これは業務用、家庭用ともとくに海外市場で後退したため。

売上高構成比は、業務用が五十一億九千三百万円で一八・七%、家庭用が百三十四億四千六百万円で四八・五%、パチンコ向け特殊機器が五十八億一千八百万円で二一・〇%、その他が三十二億七千百万円で一一・八%となった。

うち国内家庭用は一〇・八%増、特殊機器は二〇・一%増と伸ばしたが、海外家庭用が七二・四%減、海外業務用が六六・九%減と大幅に減らした。なお業務用は三三・九%減、家庭用は三八・五%減。

全体の輸出比率は二六・六ポイント減らして一六・八%になった。

九六年三月期は売上高三百九十五億円、経常利益五億円、当期利益五億円を見込んでいる。

九五年三月期の連結決算については五月二十六日に下方修正し、売上高三百九十九億円、経常損失百十一億円、当期損失百三十一億円との見通しを明らかにした。

米欧家庭用市場での不振により大量の不良在庫が生じ、処分損を計上するためとのこと。

オリエンタルランド

2年連続の増益

わずかに減収だが大幅増益

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加藤康三社長）は五月二十三日、前期決算を発表。二年ぶりの減収だが、二年連続しての増益となった。同社は株式未公開会社だが、決算内容を公表しており、九六年度にも東証二部に株式を上場する予定だ。

九五年三月期の売上高は前年比一・五%減の一千五百三十九億二千三百万円、経常利益は一〇・八%増の二百十六億五千七百万円、当期利益は三七・三%増の百三十一億二千三百万円となった。昨年夏の猛暑による入園者減少で二年ぶりの減収となったが、二年連続の増益となった。

東京ディズニーランドの入園者数は前年比三・三%減の約千五百五十万人だったが、これは昨年夏の猛暑の影響によるもの（本紙第495号で既報）。

部門別売上高は、アトラクション部門が前年比〇・三%増の六百九十七億円、商品販売部門が三・四%減の五百七十四億円、飲食販売部門が一・八%減の二百六十二億円、その他が二・六%減の五億円となった。

九六年三月期については入園者は二%増の千五百八十万人、売上高は三・三%増の千五百九十億円、経常利益は二%増の二百二十億円を見込んでいる。

テクモ3月期決算

大幅減収で損失

連結は大幅赤字の見通し

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は五月二十六日、前期単独決算を発表。大幅な減収と初の赤字を明らかにした。連結決算は三月六日に下方修正しているが、結果は改めて六月二十三日に明らかにする予定。

九五年三月期（単独）の売上高は前年比四〇・九%減の六十億五千四百万円、経常損失は四億四千六百万円、当期損失は九億四百万円となった。

海外家庭用が後退、業務用も振るわなかったため。売上高構成比は、業務用自社製品が四億八千三百万円で八・〇%、他社製品が十四億五百万円で二三・二%、家庭用が二十五億三千六百万円で四一・九%、オペレーション収入が十六億二千七百万円で二六・九%、その他が二百万円。

うち国内家庭用が四〇・五%増、オペレーション収入が一・四%増のほかすべて減収で、業務用自社製品五五・一%減、他社製品九・八%減、家庭用海外五七・七%減。

全体の輸出比率は二八・七ポイントも減少、一四・一%となった。

九六年三月期は売上高七十億円、経常利益六千万円、当期利益五千万円を見込んでいる。うちオペレーション収入二十億円を見込んでおり、ゲーム場運営を拡充する。

ジャレコ3月期決算

減収で大幅赤字

業務用、家庭用ともふるわず

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は五月二十五日、前期決算を単独・連結とも発表。大幅な減収と赤字を記録した。

九五年三月期（単独）の売上高は前年比四六・六%減の五十五億七千万円、経常損失は十三億三千七百万円、当期損失は三十七億二千二百万円となった。これは業務用、家庭用とも大幅に後退したため。

売上高構成比は、業務用が二十五億八千五百万円で四六・四%、家庭用が十二億九千六百万円で二三・三%、オペレーション収入が十億六千二百万円で一九・一%、アクアリウムその他が六億二千六百万円で一一・二%。

業務用は前年比六〇・〇%減、家庭用は五一・七%減とふるわなかったが、オペレーション八・一%増、その他一一四・六%増となった。

全体の輸出比率は一七・三%（前年一七・九%）でほとんど変わらず。

九六年三月期は売上高八十億円、経常利益四億円、当期利益三億五千五百万円を見込んでいる。

子会社のジャレコUSA社を含む九五年三月期連結決算では、売上高が前年比五七・四%減の五十億三千百万円、経常損失が二十億六千七百万円、当期損失が三十五億九千八百万円となった。

海外売上高は四億二千五百万円で、全体の八・五%（前年は二七・五%）と下落した。販売済み商品が返品されるという米国家庭用市場の影響を受けた。

部門別売上高は、業務用が前年比六一・一%減の二十七億一千八百万円、家庭用が七一・六%減の十億一千百万円、オペレーションが八・一%増の十億六千二百万円、その他が二億三千九百万円。

連結ベースの九六年三月期は売上高九十億円、経常利益四億円、当期利益三億五千五百万円を見込んでいる。

訂正

本紙前号のナムコ連結決算記事中、オペレーション収入が「前年比一・一%増」となっていたのは、「前年比七・六%増」の間違いでした。

金子製作所の新作展

ジャッキー本人がデモ

東南アジアは日本システムが独占販売

㈱金子製作所(本社東京、金子浩社長)は五月十八日、東京の赤坂プリンスホテルでプライベートショーを開き、TV格闘ゲーム機「ジャッキーチェン」を発表した。これにオペレーターら業者約三百人が参集した。

このゲームは人気映画俳優のジャッキー・チェンが監修し開発されたもので、同氏のほか香港映画のアクション俳優などを実写撮り込み画像により採用。各キャラクターの技もすべて同氏が監修し決められた(ゲーム内容は本紙第496号「話題のマシン」参照)。

会場では記者発表会が行なわれ、ジャッキー・チェンとプロデューサーである香港のジャッキー&ウィリープロダクションズ社のウィリー・チャン社長、金子製作所から金子社長、大沢勝取締役、開発部の河上昌チーフが出席し、開発の経緯などについて説明した。

席上ジャッキー・チェンは、「金子製作所が私たちをカンフーマスターとしてTVゲームの中に採用するという素晴らしい機会を与えてくれた。こういうTVゲームは世界でも初めての試みで感動している。ゲームとしての仕上がりも良く、大変うれしく満足している。ぜひ〝パートII〟も開発してほしい」と語った。

また金子社長は、「このゲームの企画から完成まで約三年かかった。開発費は高級車のフェラーリが十台くらい買える額と思ってほしい」と述べた。また同ゲームはジャッキー・チェンのキャラを選択できず、一人用も二人対戦プレイも他の相手を倒した後にジャッキー・チェンにお手合わせするという設定になっているが、同社長は「世界のスーパースターが簡単に倒されると困るので、その強さの程度や倒され方など最も苦労した。その結果、倒され方にプライドを保たせながら、負けると奥義を伝受するという設定にした」と語った。

同ゲームはシステム基板ではなく単独基板で、16ビットCPUを二個使用しており、ゲーム進行に応じて画面がランダムに拡大、縮小する機能などを備えている。国内では㈱エイブルコーポレーションが総発売元となり、東南アジアは㈱日本システムが扱うことになっている。

なお同社では家庭用ゲームソフト市場に五年ぶりに参入することを明らかにしており、八月から年末にかけてSFC用ソフトを数タイトル発売するとともに、「ジャッキーチェン」については32ビット次世代機用の同社第一弾ソフトとして、早ければ年内にも発売するが、どのハードに移植するかは現在検討中。

TVゲーム「ジャッキーチェン」発表会で、上段の写真はデモプレイする金子製作所の河上昌氏とジャッキー・チェン。下段は記者会見で(左から)ウィリー・チャン社長、通訳、ジャッキー・チェン、金子浩社長、金子製作所の大沢勝取締役

セイブ開発32ビット

SPIシステム

新基板を東京、大阪で発表

㈲セイブ開発(本社東京、浜田均社長)は五月十五日に東京の赤坂プリンスホテルで、十八日に大阪のホテルニューオータニ大阪でそれぞれプライベートショーを開き、同社開発による32ビットシステム基板「SPIシステム」とそのゲームソフト第一弾「バイパーフェイズ・ワン」を発表した。

これは同システム基板およびソフトの総発売元となった㈱日本システム(本社東京、村上栄司社長)と共同で開いたもので、東京会場には三百九十人、大阪会場に約百人のオペレーターら関係業者が参集した。

同システム基板「SPI」は「セイブ・プログラマブル・インターフェイス」の略称で、32ビットCPUをメインに、8ビットCPUを一個使用しているほか数個のカスタムチップを内蔵している。キャラクター容量は最大四百三十メガビット、同時発色数は四千六百色以上、サウンド面はFMとPCM音源対応で最大四十八チャンネルのステレオ音源が出せる。またバックアップメモリーやカレンダー機能もあり、四人までの同時プレイに対応可能となっている。

ソフトはサブユニット交換方式となっている。これは大きさ約十五×二十一×二㌢のミニ基板で、上部のみカバーで覆われており、下部をマザーボードのコネクターに差し込むもので、カートリッジ式と同じ感覚の交換方式になっている。

会場では基板は公開されず、両社では「当面、マザー基板が普及するまでソフトのみの販売はせず、ソフト込みのセット販売を続けていく。ソフトのみの価格はゲームにより異なるが、〝ネオジオ〟並みの価格帯にする予定」としている。

第一弾「バイパーフェイズ・ワン」は、きめ細かいグラフィックの縦スクロールシューティングゲーム(本紙第496号「話題のマシン」参照)。なお第二弾として落下物パズルゲーム「戦球」を開発中で、九月ごろに発売の予定。

セイブ開発／日本システムによる「SPIシステム」発表会(東京会場)のようす

特許・実用新案 出願公告・公開

(5月16日～31日)

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、(公告の場合の)出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

五月十七日＝「磁気的に操作可能の部品を備えたゲーム設備」、NHプロダクター・ハンデルスボラク(スウェーデン)、7-44973、63-71682。「遊戯施設」、㈱リッツ・ファンタジィ(大阪)、7-44974、2-102343。

五月二十四日＝「図柄式遊技機用の遊技球送出装置」、豊丸産業㈱(愛知)、7-47056、62-308353。「業務用の立体画像ゲーム装置及び業務用の立体画像の形成方法」、㈱ナムコ(東京)、7-47065、61-273388。

実用新案出願公告

五月二十四日＝「テーブル型スロットマシン」、岸下龍太郎(神奈川)、7-22294、63-53542。「回胴式遊技機における遊技球の投入部」、同、7-22295、62-156763。「水中遊動遊戯具」、㈱須田金属製作所(東京)、7-22310、3-85748。「テレビゲーム機用コントローラー」、㈱ユニオン工業所(神奈川)、7-22312、3-33986。「カップリングゲーム装置」、㈱ヨネザワ(東京)、7-22313、3-42515。

特許出願公開

五月十六日＝「遊戯機付き物品回収装置」、高砂電器産業㈱(大阪)、7-124329。「データ評価方法及び装置」、㈱ナムコ(東京)、7-124330。「脳波による制御装置及びそれを用いたゲーム装置と覚醒装置と照明装置」、キャノン㈱(東京)、7-124331。「ドライビングテレビゲーム機のブレーキ部機構」、コナミ㈱(兵庫)、7-124332(請)。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、7-124333。「交差判定方法及びこれを用いたゲーム装置」、同、7-124335。「キノゲーム機」、同、7-124336。「ビデオゲーム装置」、㈱タカラ(東京)、7-124334。「落下式遊戯装置」、オリエンタル産業㈱(大阪)、7-124338。「スロットマシン」、㈱オリンピア(東京)、7-124290。同、7-124291。「表示装置」、カシオ計算機㈱(東京)、7-124292。「遊技機における表示方法」、同、7-124294。「メダル遊技機」、サミー工業㈱(東京)、7-124293。「遊技機の乱数生成構造」、同、7-124296。「スロットマシン」、同、7-124297。「娯楽マシーン」、IGT社(米国)、7-124295。

五月二十三日＝「景品取得ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス、7-132186。「ゲーム機器の外部記憶装置」、同、7-132187。

五月三十日＝「ビンゴゲーム装置」、東洋エレクトロニクス㈱(東京)、㈱トータス(埼玉)、7-136311。「メダル使用機器」、㈱カプコン(大阪)、7-136312。「スロットマシン」、サミー工業㈱(東京)、7-136313。「景品獲得ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、7-136339。「ビデオゲーム機」、同、7-136341。「ROMカセット及びこれに用いるバックアップ用メモリ」、同、7-136344。「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱(東京)、7-136342。「ゲーム装置」、㈱デジタルストリーム(神奈川)、木村福治(東京)、7-136343。「ゲーム機用照準器」、三洋電機㈱(大阪)、7-136345。「光線銃ゲーム機」、コナミ㈱(兵庫)、7-136346(請)。

実用新案出願公開

五月二十三日＝「ルーレット・レイアウト」、小林邦巖(千葉)、7-27658(請)。「スロットル機」、㈱サンポー技研(大阪)、7-27659。「ショベル型ゲーム装置」、㈱ナムコ(東京)、7-27670。「メダルゲーム機のメダル投入装置」、同、7-27672。「射撃ゲーム機等における標的作動装置」、同、7-27673。「捕獲装置」、多摩川精機㈱(長野)、7-27671。「照度計付きテレビゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、7-27678。

五月三十日＝「ゲーム機」、㈱学習研究社(東京)、7-28587。「捕獲装置」、多摩川精機㈱(長野)、7-28588。「景品払い出しゲーム機の景品盗難防止装置」、同、7-28590。「プッシャーゲーム機」、㈱シグマ(東京)、7-28589。

登録実用新案

五月十六日＝「ゲーム機用施錠装置」、中東産業㈱(愛知)、7-3011196。「遊戯用情報伝達装置」、多摩川精機㈱(長野)、7-3011198。

五月三十日＝「ゲーム機のサウンドコントローラー」、中村正法(愛知)、7-3011694。

JAMMA通常総会

景品交換券は模索段階

中山会長、AMショーでの無駄を減らすと説明

㈳日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA、中山隼雄会長、正会員七十三社)は五月十七日、伊豆の伊東温泉「よねわか荘」で第七回通常総会を開き、中山会長は新年度の見通しなどを語った。正会員は委任三十一、代理六を含む全員が出席した。

中山会長が挨拶、「年頭から阪神大震災など社会的大事件が相次いだ。景気は回復に向っているが円高の直撃を受け、業界の環境はいぜん厳しいままだ。インベーダー、クレーンなど十年に一度ぐらいのブームの後は苦しくなることは歴史が示しているが、インベーダーブームの頃は各社が小規模で立ち直りが早かった。現在は上場・公開会社も増え、社会的責任が大きくなり責任ある対応が求められる。経済に比例して業界が良くなるわけでもなく、ブームを起こすような商品が出てくれば一番いいのだが、現在業界を支えているのはCGゲームぐらいで、これだけでは支え切れない。家庭用でもCGゲームは珍しくなくなる――そういう難しさがある。しかし、暗い年こそ頑張って明るいビジネスを提供するのが私たちの責務である。例えばセガ社が展開しているアミューズメント・テーマパーク(ATP)は一年経っても客足は落ちていない。客は面白いものを求めており、そのニーズに応えることが使命だ。メーカーそれぞれが差別化した面白い商品、魅力ある商品、バラエティある商品構成、大人から子どもまで楽しめる商品――これらを提供していく以外ない。そして、JAMMAは会員に少しでも役立ちたい。希望、提案は遠慮なく言ってきてほしい。パソコンが普及しマルチメディア時代になるとインタラクティブな画像処理は当然のことになり、TVゲームメーカーはCG能力や技術レベルをアップできないと追いつかれてしまう。こういう時こそ協会として、さまざまな課題に一緒に取り組んでいくべきだと思う」と述べた。

来ひんの通産省・産業機械課藤野達夫課長は、「AM産業はバブル経済崩壊後厳しい状況にあるが、産業規模は決して小さくない。AM空間産業の将来ビジョンでも数千億円からまもなく一桁上に伸びていくと見込まれている。今後のマルチメディア技術社会において新しいインフラのもとで業界は発展する要素を備えている。AM産業の統計は十分把握していないが、規格とか基準は産業の発展に伴い整備されていくものと考えており、発展の可能性が最も大きい産業と期待している」と述べた。

議案のうち平成六年度事業報告案と決算案は異議なく承認された。うちリデムプション導入を進める動きについて説明不足ではないか、またゲーム・オブ・チャンス(偶然に賭けるゲーム機)ならまだしもゲーム・オブ・スキル(技術介入性の高いゲーム機)を規制する現行風営法に対する取り組みが甘いのではないか――との質問があった。

これに対し中山会長は、「リデムプションが米国で人気を得ている現状から、それをそのまま日本に導入できると思わないが、ビジネスチャンスになるかどうかを模索するのも当然。ただこれまで模索段階だが見通しはほとんどない。風営法関連については要望事項に含まれているが、警察庁はAOUしか相手にしない姿勢なので難しい状態が続いている」との内容の説明をした。

平成七年度事業計画案と予算案についても異議なく承認された。事業計画では新たに、第三者認証制度やPL法について講習会開催、AAGの活動の積極的支援が盛り込まれた。AMショー関連予算で中山会長は、「収入が千七百万円減となっているが、無駄な装飾費を減らし小間数を増やすよう努力したい」と説明した。AMショーに海外(とくに米国)の登録入場制を導入すべく研究したらどうか、との提案があり研究することになった。このほか繰越金の処分法について質問があったが、中山会長は十分理事会で検討していると答弁した。

理事四名の交代が承認された。これは前回総会から今回総会までの間に理事会で理事交代が決まったのを追認するもの。理事ではコナミ㈱の上月景正社長、㈱SNKの高堂良彦専務、㈱カプコンの辻本憲三社長が正式に就任、専務理事は高橋和治氏が六月一日付で就任することになった。日南香専務は五月末に退任、九六年五月まで顧問に就任する。

その他の議案として電気用品取締法施行令改正により、七月一日以降ほとんどのゲーム機が甲種から乙種へ指定替えになることについて事務局から説明があった。JAMMAとしては第三者認証を受けるかどうかは会員各社の判断にまかせることになった、など。

最後に日南氏は「十四年間、大変世話になった。AM産業は二十一世紀に向け激動の時代となる。新進気鋭の若い人に背負ってもらったほうが業界の発展のためになると自覚し退任することを決めた」と述べた。高橋氏も新任の挨拶をした。

総会後は懇親会が開かれ、また翌日は懇親ゴルフコンペが催された。

JAMMA第7回通常総会で、左上は中山隼雄会長、右上は通産省・藤野達夫課長、右は6月から新任専務の高橋和治氏。下は会議のもよう

JAMMA総会後の懇親会で、上は(左から)カプコン・辻本憲三社長、退任する日南香専務、バーリーサービス・池実社長ら

総会前のJAMMA緊急理事会

2役員が交代

第3者認証は会員の任意に

㈳日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)は五月十七日、伊東温泉での通常総会の直前に緊急理事会を開催。役員異動を認めたほか、電気用品取締法施行令の改正に伴いJAMMA独自の登録制度の廃止を決めた。長谷川桂祐副会長を除く全役員が出席した。

役員異動については二名の交代が決まった。㈱カプコンからは協会代表者変更届に基づき、理事の岡田光雄常務に代わり辻本憲三社長が出席することになった。専務理事の日南香氏に代わり、元通産省・課長補佐の高橋和治氏が就任することになった。

すでにこれまでの理事会で異動を認めている理事の上月景正氏(コナミ㈱)、高堂良彦氏(㈱SNK)を含め、計四名について総会での承認を受けることが確認された。

また部会長、委員長人事については、とりあえずそれぞれ前任者のポストを引き継ぐこと、日南氏は九六年五月まで顧問として残ることが確認された。

電気用品取締法施行令改正により、電気乗物を除く電気遊戯盤、電子応用遊戯器具が七月一日以降これまでの甲種電気用品から乙種電気用品に移行することに伴い、JAMMAとしての対応策を検討した。うち第三者認証についてはこれまで、原則として受ける方針でやってきたが、電取法委員会では各社の自主判断に委ねるとの結論を出したので、第三者認証を得るかどうかについてJAMMAは会員各社の判断に委ねるとの立場をとることに決まった。

八一年一月以来JAMMAが独自に実施してきた「甲種電気用品(遊戯機械)登録制度」は廃止することになった。なお今年のAMショー出品機に限り電取法関係のチェックは行なわないことが前回理事会で決まっているが、甲種電気用品に残っている電気乗物についてのみ書類審査でチェックすることになった。

正会員として中和機械㈱(本社東京、川崎徳雄社長)の入会が承認された。

JAMMA/JAPEAのAMショーとAOUのエキスポを除いて、地方で企画されるローカル展示会に対してセガ社は出展しないことを決めたが、自粛できないものかと中山隼雄会長が提案。これについてとくに異議もなく了承された。

JAPEA理事会

総会議案を検討

阪和興業など2社退会了承

全日本遊園施設協会(JAPEA、山田三郎会長)は五月十一日、東京の協会事務局で第十五回理事会を開き、総会提出議案などを検討した。委任一名を含む理事十三名が出席した。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度予算案は原案どおり了承した。決算案の中で、剰余金の処分について今回は全額(約三千四百九十万円)を繰越金とするが、来年度決算では「基金」への繰り入れも検討することになった。また普通預金額(約二千百万円)が大きいので、来年度はその約半額を定期預金に移すことを了承した。

正会員の阪和興業㈱と㈱ドリームパークの二社が退会したとの報告があった。

三精輸送機㈱から会員代表者を本多孟社長に、理事代表者を会沢敏晶第三営業部長に変更する届出があり、了承した。

安全対策委員会で遊戯施設の運行管理規定の改訂について、昨年十二月、今年三月と検討を重ねており、改訂案がほぼ出来上がっているので次回理事会に提出したいとの報告があり、了承された。

このほか阪神大震災の義援金について、懇親会で行なっているオークションの売上げ積立金の中から二十万円を、一月二十三日に日本赤十字社へ送金したとの報告があった。

AOU第6回通常総会

全防連と協調開始

セガ社永井氏が理事に、駒井氏は顧問に

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、事務局東京、入江昭造会長、加盟四十七団体）は五月十六日、東京の赤坂プリンスホテルで第六回通常総会を開催。地区協議会の再編を承認したほか、全国風俗環境浄化協会などとの協調方針を打ち出した。委任七を含む三十五団体の代表らが出席した。

入江会長が挨拶し、「長期化する不況の中で産業界のリストラ、消費の伸び悩み、急激な円高など景気回復の兆しが見えないいまま、いぜんとして低迷しており、また阪神大震災、サリン事件なども少なからぬ影響を及ぼしている。さらに業界では一部異業種からの参入や大手商社による店舗拡大も見られ、逆風にさらされている現状である。こうした時期、AOUは公益法人として内部充実を図り、メーカーや監督官庁（警察庁）、関係各団体の指導、協力を得て、地区協議会を中心に各種事業を展開していきたいと思う。梅原前会長の時期にすべての都道府県で（オペレーターの）団体が出来たが、協会活動も加入状況もまだ万全なものではないので、各団体は活発な活動、会員の増強を進めるよう望みたい。また会員（傘下のオペレーター）は、地域社会との密接な連携をとりながら、健全営業を積極的に推進し、社会に愛され親しまれるゲーム場運営を進めるよう望む」と述べた。

来ひんとして初めて㈶全国防犯協会連合会（全防連）の保良光彦専務が出席、全防連の組織と事業内容について説明したうえ、「ゲーム場は社会の緊張緩和という大きな意味を持っているが、日本では遊びというものに好意的でない。これは日本の文化に関わることであり、この点を理解したうえで事業の発展を考える必要がある。業界に対するイメージというのが大切であり、全防連も皆さんの業界が社会的に高いイメージの業界として発展していくように手助けしたい。このため各県の防犯協会と良好な関係を保つよう努力してほしい。また地域の会合には店の経営者が積極的に出席し、互いによく理解し合えるようにしてほしい。これが地域社会との摩擦を少なくし、愛される営業につながると思う」と述べた。

総会議案については平成六年度事業報告案と決算案、平成七年度事業計画案と予算案が、事務局による朗読を経て承認された。うち事業計画では今年度から①全防連と協調、各地区協議会が風営法に基づく「定期講習会」を開催する、②全国風俗環境浄化協会などの事業に協力・支援する――などを盛り込んでおり、警察関係団体との協力姿勢を初めて明らかにした。

前年度決算のうち会費収入が一般会計で約六千四百万円、事業収入が特別会計で約一億一千百万円が計上され、当期収入総計は約一億八千九百万円。事業収入のうちほとんどがAOUエキスポによるものとなっている。

地区協議会については理事会で決めた原案を説明。北関東（六県）と関東・東海（五都県）を東京と関東（十県）に、中国（五県）と四国（四県）を中・四国（九県）に再編、これまでの九地区を八地区にするもの。これについて四国地区の協会代表から、「こうする前に地区協議会に相談するべきではなかったか」との質問があり、これに対し入江会長は「ご指摘のとおりであり、今後は気を付けたい」と説明。地区協規程改正が承認された。

役員異動は駒井徳造副会長に関するもので、セガ社の社内異動予定があり副会長を辞任、同社から永井明常務を理事に推したい――と入江会長が説明。永井氏の理事選出を行なった。駒井氏は「残任期間」（九六年五月まで）AOUの顧問に就任することになった。

総会後は講演会、表彰式、懇親会が催された。表彰式ではまず阪神大震災に伴う兵庫県協への見舞金にメーカーとして拠出した八社、そして被災地ロケで一週間無料プレイを地元住民に提供したアスモ（本紙第490号、第494号参照）に対し、入江会長から感謝状が贈られた。兵庫県協の尾上道郎会長代行は、「皆さんのご好意に感謝する。おかげで営業再開も次第に増えてきた。復旧面では長い五ヵ月だった。あと何ヵ月かかるか分らないが全面復旧をめざし頑張りたい」と挨拶した。

なおオペレーター会社での三十年勤続三名、二十年勤続十名などの表彰が行なわれた。

AOU第6回通常総会で、右上は入江昭造会長、左上は全防連・保良光彦専務、右は総会後の講演会で余暇開発センターの山田紘祥氏。下は総会のもよう

遊技機賭博と補導少年

問題点の直視を促す

警察庁・瀬川課長が現行規制は必要と言明

懇親会では来ひんの警察庁・生活環境課瀬川勝久課長が挨拶、「ゲーム機設置営業は国民各層に親しまれる娯楽の場を提供し着実に発展していると承知している。地域社会との関係が深まるにつれ、その影響も大きくなるが、残念ながらいくつか問題がある。ひとつはカジノバーの横行で、平成四年から急激に増え、賭博行為も目に余るがその八割が風俗営業の許可を得ている。許可を要しない形態を利用した違法営業もある。遊技機賭博事犯も後を絶たない。もうひとつ少年問題では昨年、許可店で一万一千人余りが補導されており、許可店以外でも相当ある。健全育成上問題になる。これら二点は法施行（八五年）当時から比べると改善されているが、基本的には大きな変化がない状況と言える。AOUの組織拡充が重要であり、これが最も望まれる。さらに、問題点を見据えて活動することが重要である。業界の一部から、現在の風営規制は必要ないとか、規制を撤廃すべきだという声があるが、賭博と青少年という問題点があり、現行規制は最小限必要なものと考えている。真に健全化に向けた活動をお願いしたい」と語った。

警察庁・瀬川勝久課長

来ひんのJAMMA中山隼雄会長は、「私見だが、カジノバー経営者に真面目な者はいない。許可申請時に怪しいと思っていいほどだ。何かいい方法はないものか。AOU傘下の会員を増やし、会員の店は健全な店という認識を広げるしかない。一方、業界の環境は苦しい。CGゲームの大型機は稼ぐが高価だ。TVゲーム機だけに依存すると家庭用がレベルアップしてくることになる。生き残るには、入っただけで楽しい店を作ること、きめ細かい工夫を積み重ねるしかない。AM業界は日本が世界に進出している唯一の業界である。セガ社としても日本のAMの良さを世界に普及させようという使命感を持っている。しかし根元の日本で（業界の基礎が）揺いでいては意味がない。健全な娯楽としてAMビジネスを社会に定着させるため、監督官庁である警察庁の瀬川課長によく理解していただき、推進していきたい」と挨拶した。

このほかJAPEAの山田數夫副会長が来ひんとして挨拶、「遊園地業界は昨年が底だった。日本のAM業界を世界のモデルになるようにし、健全な遊びを世界に広めたい」と語った。AOUの橘正裕副会長が乾杯の音頭をとり、平本将人副会長が中締めを行なった。

AOU総会後の懇親会で、右上はJAMMA・中山隼雄会長、左上はJAPEA・山田數夫会長、右はAOU・橘正裕副会長。下は懇親会のようす

ゲーム場市場後退

広がる格差示唆

山田氏が総会後の講演で

AOU第六回通常総会に伴い催された講演会は「レジャー白書から見たAM産業と周辺業界の動向」と題するもので、㈶余暇開発センターの山田紘祥研究主幹が講師となって約四十分間、「レジャー白書95」の内容について述べた。当初予定した業界実態調査の結果については、まとめに時間を要することから講演内容を変更した。

山田氏の講演内容はおよそ次のようになる。

――「昨年は余暇活動の参加人口が横ばい、または減少した。余暇市場は前年比〇・四％増の七十七兆五千億円と横ばい（実際のレジャー白書95と数字は少し異なる）。AM分野ではパチンコ市場が十七兆八千億円でほとんど伸びていない。CR（カードリーダー）機の導入が進んだ反面、パチスロ機の売上げが下がった。参加人口は二千九百万人で横ばい。マニア化とギャンブル化が進んでいる」

――「ゲーム場は市場が一五％減の三千六百三十億円と後退した。これについてマイナス幅が大きすぎるのではないか、という問い合わせがあるが、大手業者と中小の差が広がり二極化傾向にあるのではないか。また専業店の落ち込みが大きく、複合ロケはそれほどでもないとも考えられる。業界実態調査の結果を参考にさらに検討したい」

――「今年のレジャー白書のテーマは、価格破壊から構造改革へというもの。円高、不況の長期化、法人需要から個人需要へのシフト、規制緩和などにより構造改革が進む。ゲーム場も構造改革はできる」

大阪府警、遊技機賭博に対し

摘発を進め適正化図る

大阪府協定時総会で、新会長に川楠氏就任

大阪府アミューズメント施設営業者協会（事務局大阪、正会員百六十二社、ＯＡＯ）は五月十九日、大阪・心斎橋のホリディイン南海で第十一回定時総会を開催、役員改選により新会長に川楠俊太郎氏が就任した。同総会には委任六十六社を含む九十社が出席した。

梅原会長は、「レジャー関連業界すべてが低迷しているという逆風の中で、私たちは健全営業についての意識だけは堅持していかなければならない」と挨拶し、同会長が議長となって議案審議に入った。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画については、前年度計画を踏襲したものになっている。

定款の一部変更について、役員候補者は選挙で決めることと「相談役」の新設が承認された。

役員改選は選挙による半数改選（本紙第496号参照）と非改選役員の計二十二名が承認された。新理事による理事会での互選で正副会長が次のとおり選任された（副会長は一名減り四名となった）。会長＝川楠俊太郎氏㈱ユウビス）。副会長＝上田芳弘氏㈱アスモ）、松下実人氏（ナショナル商事㈱）、吉田英生氏（ヨシダ商会）、大橋幸彦氏㈱日本ビーエムシー）。

なお同理事会で前会長の梅原理事と前監事の峯久氏を相談役とすることを決めた。これに伴い梅原理事は辞任、後任理事に管昭氏（関西カクタス㈱）を承認した。また新監事には田中熊雄氏（㈱マルキ）が就任した。

川楠新会長は、「当協会の名を辱めることのないよう精進し、組織の充実と業界発展に努めていく」と挨拶した。

来ひんとして前大阪府会議員の八木ひろし氏は、同氏が今年春の藍綬褒章を受章したことなどを語り、「大震災やサリン問題で世間は騒然としているが、この業界は社会に潤いを与え続けてほしい」と挨拶した。

府警保安第一課の居上善彦課長は、「府下の八号営業店は三月末現在で千二百三店、うち専業店五百四十二店、併設店六百六十一店となっている。新風営法施行の十年前に比べ専業店数は横ばい、併設店数は大幅に減少しており、全体的に店舗総数は年々減少してきている。レジャー指向の高まりとともに大規模化、専業店化が進む一方、長期不況、弱小店の淘汰など厳しい状況が続いている」と説明。また「最近遊技機賭博事犯は喫茶店では激減したが、繁華街で八号営業のカジノバーが増え、チップを現金と交換する賭博行為も行なわれている。これは八号店全体のイメージダウンにつながるので、徹底的に取り締まっていく」と語った。このほか年少者入場時間制限の厳守、暴力団排除、APEC開催に伴う警備と風俗環境浄化などへの協力を求めた。

総会終了後に懇親会が開かれ、上田副会長が乾杯の音頭をとり、大橋副会長が中締めを行なった。

その中で梅原、峯両相談役に、OAO設立時から役員を務めてきた労をねぎらい、感謝状と記念品が川楠会長から手渡された。

梅原氏は感謝の言葉とともに、「OAOは包装紙だけが良くなった感じがするので、心を込めた中身作りを新態勢に期待する」と述べた。峯氏は「私は二年前に倒れ今なおリハビリ中だが、まだやりたいことがあるので再び皆さんの顔を常に見られるよう頑張りたい」と語った。

写真は大阪府協第11回定時総会にて、右上は新会長の川楠俊太郎氏、左上は府警保安第一課の居上善彦課長、右は新副会長・大橋幸彦氏。下は会議のようす

第十一回定時総会

相談役に就任した梅原靖三氏（左）と峯久氏

宮城県協、通常総会

遠藤会長を再選

県警「八号営業の現状」説明

宮城県アミューズメント施設営業者協会（事務局仙台市、遠藤昭康会長、会員十八社）は四月四日、仙台市内のメルパルク仙台で第十一回通常総会を開き、役員改選により遠藤会長を再選、また予決算案などを承認した。

同総会には全会員が出席。遠藤会長が議長となり、平成六年度事業報告案、収支決算案、七年度事業計画案、予算案が承認された。うち事業計画については、今年も店舗巡回視察を十月に県警と共同で、十二月に同協会独自で実施するほか、地域催事「電脳ファクトリー」への協賛などが挙げられている。

役員改選の結果、過半数が新任となった（うちセガ社、タイトー、ナムコは異動によるもの）。

新役員態勢は次のとおり。

会長＝遠藤昭康氏（東洋テクトロン㈱）、副会長＝羽生勲氏（㈱ハニュウ）、大宮孝雄氏（タイトー）

理事＝水野静雄氏（㈱ロスカ）、柴田明氏（有エース電子）、梶賀憲芳氏（ナムコ）、高橋建三氏（㈱三陽商事）、福士芳彦氏（セガ社）、高橋太一朗氏（有グローバル電子工業）。

監事＝小村茂氏（㈱アムレス）、黒沢幸彦氏（エムケイシステム）。

新入会員として㈱ハピネットが紹介された。

来ひんとして県警生活安全企画課の高橋陽四郎管理官が八号営業の現状について、少年課の豊島光男指導官は少年非行について、また風俗環境浄化協会の伊藤昭次専務は風営法の目的などについて、それぞれ話をした。

三重県協、定期総会

加入運動再検討

県警生活安全部からも出席

三重県アミューズメント施設営業者協会（事務局度会郡、松本静雄会長、会員三十五社）は五月二十六日、津市内の「しまざき苑」で第十回定期総会を開き、役員改選で全役員を留任としたほか、予決算案を承認、同協会独自の「永年勤続者表彰」などを行なった。同総会には委任六社を含む三十二社が出席した。

議案審議の前に来ひんとして県警生活安全部の柴高亘参事官、服部茂企画担当補佐、藤田正美県会議員、AOU中部地区協議会の位田宗一会長からそれぞれ挨拶があった。

続いて同協会が九二年から毎年独自で行なっている「永年勤続者表彰」に移り、今回は十年勤続の一名が表彰された。また特別表彰として、阪神大震災の被災者へのボランティア活動を続けた一名を表彰した。

平成六年度活動報告案、決算案、七年度活動方針案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち活動方針は、役員会開催場所を各支部（全部で九支部）持ち回りとして支部活動に重点をおき、とくに専業者の加入を促進することなどを挙げている。なお同協会はAOU指定モデル県として一応の成果を収めたものの、この一年間で転業や廃業などにより七社も退会したとの報告があり、これを反省材料とした上で新規加入を進めていくことを確認した。

議事終了後、県警からの来ひん二名を交え懇親会が開かれた。

第4回永年勤続並びに優良従業員表彰式　第10回三AO定期総会

三重県協第10回定期総会のようす（壇上は県警・柴高亘参事官）

青森県協、通常総会

監事２名が新任

正副会長と理事は再任

青森県アミューズメント施設営業者協会（事務局青森市、中村縁会長、会員十四社）は五月十八日、青森市内の「百代」で平成七年度通常総会を開き、予決算案などを承認、役員改選により中村会長を再任とした。同総会には委任二社を含む十二社が出席した。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。

役員改選は任期満了に伴うもので、津軽明夫氏（アイレム㈱）と小鹿博人氏（㈱タイトー）の二人が新任監事となり、正副会長、理事は再任となった。

議事終了後、出席メーカー七社による新製品動向についての説明があり、懇親会に移った。

鹿児島県協、通常総会

役員全員を再任

県警担当官講師で研修会

鹿児島県アミューズメント施設営業者協会（事務局鹿児島市、政須美夫会長、正会員十五社）は五月十日、鹿児島市内のホテルニューカゴシマで第二十五回通常総会を開き、予決算案を承認、役員改選で全役員を留任とした。また準会員で構成する「喫茶部会」との合同会議も開かれた。

同総会には十三社が出席。政会長が議長となって議事に入り、平成六年度活動報告案、決算案、七年度活動計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

役員改選は任期満了に伴うものだが、全役員の留任を承認。併せて理事会で承認された喫茶部会の役員として、初めての女性役員二名を含む十四名が紹介された。

新入会員として長島商事㈱が紹介された。

喫茶部会（池田弘道部会長）との合同会合では、政会長が同部会発足後六年間の活動概要を説明、また新年度活動方針などが承認された。

続いて県警生活安全企画課の森山係長を講師とする風営法に関する研修会が開かれ、質疑応答も行なわれた。この後懇親会があり、県警の同係長とともに黒課長補佐、岡田理事官、県防犯協会の松永専務も出席した。

藤和那須ハイランドパークに

ベコマ社製「F2」完成

サノヤス・ヒシノ明昌通じて4月末に

藤和那須ハイランドパーク（栃木県那須郡、藤和那須リゾート㈱経営）では、サスペンディッドループコースター「F2」の営業運転を四月二十九日開始した。

これはスキーのリフトのように足場のない座席が吊り下げられ、宙返りするもので、このタイプは姫路セントラルパークの「ディアブロ」（九四年七月オープン）、御殿場ファミリーランドの「ガンビット」（九五年四月）に続き国内では三機種目となる。

既設の二機種はいずれもスイスのB&M社製で川鉄商事を通じて導入されたもので、横一列が四人掛けだが、「F2」はオランダのベコマ社製で同社と技術提携している㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、大野伊左男社長）が導入、車両は横一列二人掛けが十台連結されていることなどが異なる。

藤和那須ハイランドパークの「F2」。下の写真は座席部分のようす

「F2」の総工費は十五億円で、サノヤス・ヒシノ明昌が同園との共同で建設、同社が委託運営している。なお同機の名称は一般公募によるもので、「Fright・Flight」（恐怖・飛行）の二つの頭文字から名付けられた。

コースがスパイラル、落下、宙返り、ダブルスピンなど変化に富んでいるのも特徴で、全長は六百八十七㍍。最高部の高さ三十㍍で最大高低差二十九㍍、最高時速約七十九㌔、走行時間二分五秒。定員二十人を一編成とし二編成で運転。利用料金八百円。身長百三十㌢以下と二百㌢以上は利用できない。

同園では昨年から園内のリニューアル計画を進めており、「F2」導入はその一環で、同機を含め現在七機種のコースターがあるが、さらに九八年までに九機種とし、将来的には計十五機種まで増やしていくとしている。

昨年度入場者数は約八十万人だったが、「F2」の導入で九五年度は十万人の増加を見込んでいる。

北海道協、通常総会

地区協総会兼ね

AOU入江会長ら出席

田中亀雄会長

北海道アミューズメント施設営業者協会（事務局札幌、田中亀雄会長、会員二十社）は五月十九日、上川郡白金温泉のホテルパークヒルズで第十一回通常総会を開き、予決算案などを承認した。同総会には十一社が出席した。

田中会長が挨拶した後AOUの入江昭造会長と桜井健雄専務から、AOUの活動状況などについての説明があった。

平成六年度事業活動報告案、決算案、七年度事業活動計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業活動計画は、店舗管理者研修会の実施、会員相互の親睦などを挙げている。

新入会員として㈱南興ビルが紹介された。

なお同協会役員で構成しているAOU北海道地区協議会の会合も併せて行なわれ、予決算案を承認した。事業計画などは同協会と同じ内容になっている。

会議終了後は懇親会が開かれた。翌日はゴルフコンペを行なった。

香川県協、通常総会

入会2段階制に

準会員が2年後正会員

香川県アミューズメント施設営業者協会（事務局高松市、外山喜平会長、会員十二社）は五月九日、高松市内の「高松テルサ」で第十一回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には七社が出席した。

平成六年度活動報告案、決算案、七年度活動計画案、予算案はいずれも外山会長が説明、原案どおり承認された。

また新たに「準会員」と「賛助会員」制を設けるという定款の一部変更が承認された。同協会では今後、八号営業の専業者が新規加入する場合、まず「準会員」として迎え入れ同協会の趣旨などを徹底した上で、二年後に正会員とすることになった。「賛助会員」については兼業店の業者および同協会に賛同する者となっている。これを基本に組織率向上をめざす活動を進めていくことになっている。

岩手県協、通常総会

会議費切り詰め

活動費に余裕持たせる

岩手県アミューズメント施設営業者協会（事務局盛岡市、佐藤義雄会長、会員十社）は四月十八日、盛岡市内の岩手ふれあいランドで平成七年度通常総会を開き、予決算案などを承認した。

同総会には七社が出席。

平成六年度事業活動報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち活動報告では、阪神大震災の義援金二十万円をNHKを通じて送ったほかは、活動費に余裕がないため具体的な活動はなかったとされた。新年度は会費の値上げはしないが、会議費を切り詰めて活動費に充てることになった。活動計画としては、オペレーターのほか施設オーナーにも働きかけ会員増強に力を入れること、県警との連携を強めることなどを挙げている。

キャビネット製造

コスモ電子倒産

負債約4億円で5月末

民間の信用調査機関調べによると、コスモ電子㈱（大阪府守口市、三木正雄社長）が大同信組（守口）で二回目の不渡りを出し、五月三十日に銀行取引停止となった。負債約四億円。自己破産申請を準備中とのこと。

八八年設立のTVゲーム機キャビネットメーカー。ピーク時の九二年九月期の売上高約四億五千万円。その後は売上げ低下をたどり、九三年六月に第一回不渡りを出していた。景気後退と競争激化が原因とのこと。

オリエンタルランド

社長に加賀見氏

加藤氏は代表権持つ会長

加賀見俊夫氏

東京ディズニーランドを経営する㈱オリエンタルランドは五月二十三日の決算取締役会で、加賀見俊夫副社長が社長に昇格し、加藤康三社長が代表権を持つ会長にそれぞれ内定したと発表した。高橋政知会長は取締役相談役に退く。九六年度にも東証二部への株式を上場する予定で、世代交代に踏み切るもの。

同社は三井不動産、朝日土地興業（後に三井不動産が買収）と京成電鉄が出資して六〇年設立。七七年から八七年まで高橋社長が東京ディズニーランド事業を推進（八三年開業）、その後は森光明氏が継いだが九二年一月に急死、高橋氏がしばらく社長を兼任した後、九二年六月に千葉県庁から加藤氏が社長に就任した。

新社長となる加賀見俊夫氏は五八年慶応大法卒、京成電鉄入社。七二年オリエンタルランドに移り、不動産事業部長、人事部長、地域開発部長を経て八一年取締役総務部長、八三年常務、九一年専務、九三年六月から副社長。東京都出身、五十九歳。

カプコン役員異動

6役員が退任へ

なんらかの形で社内に残る

カプコンは五月二十六日、九五年三月期決算が大幅減収の赤字となったため、取締役を半分の八人に減らし、役員賞与も返上すると発表した。辻本社長と中村昌弘常務のほか、役付き取締役はいなくなる。

五月一日に大島平治常務の取締役降格と二名の取締役退任を発表したのに続き、門脇精副社長、岡田光雄常務と四名の取締役の計六名の退任を明らかにしたもの。六名については、なんらかの形で同社もしくは子会社に残る、と見られている。

ナムコ、新規分野の

P関連事業開始

将来はユニット供給めざす

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は今秋、パチンコ用画像ソフトのパチンコメーカーへの供給を開始する、と五月三十日に発表した。将来的には画像表示部にソフトを組み込んだユニットでの供給へと拡大する。

ナムコでは、約四千億円と言われるパチンコ機器市場で近年、画像ソフトの需要が大きくなっており、ナムコが持つゲーム開発のノウハウが十分生かせる分野と考え、参入を決めた。このため昨年十二月、新規事業としてのプロジェクトを発足させていた。

パチンコ関連ソフト事業は初年度十億円、三年後にはユニット販売と合わせ五十億円の売り上げを見込んでいる。

人事異動

バンプレスト

（5月19日）取締役、CM事業部下道隆氏▽同、PZ事業部長吉川昌之氏▽退任（専務）星和弘氏。

星前専務は顧問としてとどまる。

オリエンタルランド

（6月27日）会長（社長）加藤康三氏▽社長（副社長）加賀見俊夫氏▽取締役相談役（会長）高橋政知氏▽取締役、経営企画室長福島祥郎氏▽同、総務部長土屋文夫氏▽監査役（取締役）三井不動産専務石津司郎氏。

退任（取締役）坪井東氏▽同（同）安生満氏。

カプコン

（6月29日）退任（副社長）門脇精氏▽同（常務）岡田光雄氏▽同（取締役）中山喜仁氏▽同（同）枚田隆一氏▽同（同）吉田正男氏▽同（同）笹谷実氏。

ジャレコ

（6月29日）退任（取締役）金子武司氏▽同（同）井田隆也氏。

テクモ

（6月1日）兼経営企画室長、常務商品開発部長兼製造部長中村純司氏。

機構改革＝外国部を廃止し、コンシューマー事業部に統合。

（6月29日）取締役、大年東海氏▽同、山脇篤彦氏。

日本コンラックス

（6月29日）取締役（顧問）今津弘志氏▽同（同）中道一弘氏▽同、第一営業本部長稲垣憲彦氏▽監査役（顧問）海堀洋平氏。

退任（会長）岡田実氏▽同（常務）高橋磨氏▽同（取締役）林雄吉氏▽同（同）篠崎広正氏▽同（同）吉川勇氏。

なお岡田実氏は最高顧問に、高橋磨氏ら四名は顧問に就任の予定。

富貴商会が5月岡田商会を買収

富貴商会（本社京都、高橋靖和社長）はこのほど、オペレーター会社の㈱岡田商会（本社京都）を五月一日付で買収、子会社にしたことを明らかにした。三月ごろから事実上買収された形になっており、小沢茂夫社長ら前役員は全員退任した。

岡田商会の新役員は次のとおり。社長、高橋富貴子氏▽取締役、仲地勝英氏▽同、高橋和貴氏▽監査役、宮本勝久氏。

なお小沢氏はこれに伴い個人で小沢商会（本社大阪府高槻市）を発足、北九州など二ヵ所のロケを運営している。

事務所移転

㈱アジェンダ＝札幌市北区北七条西六丁目二の三十四、キタノビル、☎（〇一一）七一六―〇一七一。

営業所開設

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）、横浜営業所＝横浜市都築区池辺町四六九五、☎（〇四五）九三一―六四四四。同・沖縄営業所＝沖縄県宜野湾市伊佐二丁目二十一の十三、大栄マンションII、一〇二号室、☎（〇九八）八九〇―一一二一。

ニュース12面へ

論潮

教授の異論2

「植島啓司が問う・快楽は悪か㉗＝再びギャンブルについて」（朝日新聞大阪版・六月二日付夕刊）では、前回に引続き、いわゆる詐欺賭博の場合偶然性がなければ詐欺罪が成立し、賭博罪が成立しないという、かなり程度が高い話に持ってきた割には、刑法（六月一日に口語体の改正刑法が施行になった）をいささか不正確に引用して、またしても学者としてあるまじき行為をさらけ出した。

植島教授は、詐欺賭博をテレビのクイズ番組で少し勉強したことになるのだが、相も変わらず「なぜ競馬は賭博罪にならないのか」、「宝くじを百万円も買ったら賭博罪に当たるのではないか」と問いかけ、「いったいだれがその疑問に適切に答えられるのであろう」と結んでいる。

学問というのがまだ日本に残っているのであれば、それを専門にする学者は、疑問があるなら研究し解明するのが仕事であろうと思うが、なにしろ世界中のカジノを回ってきている植島教授にしてみれば、そういう学者のような態度はなじまないらしい。

言うまでもなく競馬、競輪などの公営ギャンブルは、刑法第三十五条でいう「法令による正当行為」で、賭博罪として罰せられないことが明らかである。この場合該当する法令は競馬法、自転車競技法などである。宝くじも当せん券付証票法があり、正当行為だ。これらの法令がそもそも問題である、というのは立法政策上の議論である。

これぐらいのことは、大学の教養課程で学生なら受講できる科目「刑法」をちょっと学べば、容易に解明できる。そんなに難しいことがらでは決してないのである。

聞けば植島啓司という人物は、関西大学文学部教授で、宗教哲学が専門とのこと。しかし、この程度の刑法にかかわることについては、同じ大学の法学部の学生に教えてもらえばすぐ分かると思われる。聞くは一時の恥、聞かぬは一生の恥――と言う。まったく恥知らずな教授ではないか。

THE MALL 小倉

北九州市小倉の郊外型ＳＣ「ザ・モール小倉」内

「アミュージアム」新設 ハリケーンをテーマに

ＳＣＣが８号店と「Ｑ―ＺＡＲ」、飲食との複合ＡＭ施設を設置、運営は子会社のフェアリー

GAME FACTORY AMUSEUM

㈱エスシーシー（ＳＣＣ、本社東京、太田紘社長）は、九州・小倉の郊外に四月二十二日オープンした大型ＳＣ「ザ・モール小倉」内に、ＡＭ施設「ザ・モール小倉アミュージアム」を同時オープンした。

ザ・モール小倉はＪＲ日豊本線の下曽根駅前にあり、㈱西友が建設したもの。建物は五階建てで、延床面積約八万平方㍍と九州でも最大級の規模の複合ＳＣとなっている。小倉西武を核店舗にＡＭ施設のほかボウリング場、百五十の専門店、銀行、歯科、美容室などが入り、営業面積は延べ四万平方㍍。また屋内外に計二千台収容の無料駐車場、百台収容の駐輪場があり、また屋外にはステージや芝生の広場なども設けられている。

ＡＭ施設「アミュージアム」は三階にある。フロア総面積は千五百二十一平方㍍あり、八号営業のゲーム場「ゲームファクトリー・アミュージアム」約千平方㍍、対人シューティングゲーム施設「Ｑ―ＺＡＲセンター」約三百六十平方㍍、飲食スペース「フーズカフェＱＯＯ（クウー）」約百六十五平方㍍で構成されている。

内装費を含む総投資額は七億円で、初年度四億円の売上げを見込んでいる。なお同ＡＭ施設の運営は、ＳＣＣの百パーセント子会社、㈱フェアリー（本社大阪、大杉泰弘社長）が行なっている。

ＡＭ施設に隣接する形で三十六レーンのボウリング場「北九州ボウル」（地元の㈱段谷産業経営）があり、これらを合わせた三階フロアを同ＳＣ側では〝アミューズメントパーク〟（約五千平方㍍）と呼んでＰＲしている。ＳＣ自体は半径二十㌔㍍を商圏としているが、北九州市南部から自動車で来る客が中心となっている。これは従来小倉まで足を伸ばしていた客が、途中の同ＳＣにとどまるためで、オープン当初には一日十五万人もの客が訪れ、ＡＭ施設内も混雑するほどだったそうだ。

右の写真はアミュージアムの事務所にて鈴木睦雄館長（左）と形岡浩司副館長、下はゲーム場の入口部分にある奇抜な装飾など

凝った装飾で空間を演出

「アミュージアム」のゲーム場「ゲームファクトリー」は、南国のビーチを襲う超大型ハリケーンをテーマにした内装になっている。フロア中央部の天井に台風の目があり、そこから周囲に青い空と雲が渦巻状に広がっていくようすが描かれている。特徴的なのは、ビーチで泳いでいた人たちの巨大な人形、パラソルやコーラ缶、衣服などの造型物が吊り下げられ、ハリケーンに飛ばされていくようすをコミカルに表現した装飾で、初めて来場した客は驚いて天井を見上げてほほ笑み、子どもたちは喜んで声を上げている光景がよく見られる。

このほかサボテンやヤシの木の造型が随所に置かれ、壁面には高波が押し寄せるようすや魚をデフォルメしたサーファー、サングラスをかけ口紅をつけたクジラ、街並みなどの装飾があり、雰囲気を盛り上げている。

ゲーム機は全部で二百数台が設置されている。フロア中央部を縦断する形で通路が設けられ、通路を挟んで片側にＴＶゲーム機（約八十台）、反対側にＴＶゲーム機以外のものと大きく区別して配置。その中でクレーン機などプライズマシン（約三十台）、カーニバルゲーム機（約十台）、メダルゲーム機（大型五台を含む六十数台）と各コーナー区分がなされている。

ゲーム料金は一ゲーム百円が中心。小倉の繁華街では五十円が主流となっているが、同店の周辺に競合店がほとんどないことや、「客に十分満足を与えるだけの充実した空間づくり」を行なっていることから、この料金設定にはとくに問題はないようだ。メダル貸出料金は五百円で二十五枚と千円で五十枚の二通りに設定されている。

ゲーム場の客は若者が中心だが、平日はショッピング帰りの年輩の女性やファミリー客、またＳＣが閉店する夜八時以降はＳＣの従業員が多く、客層は幅広い。

一方、「Ｑ―ＺＡＲ」は、参加者が二組に分かれてレーザーガンで相手の着用ベスト（光線が命中すると振動する）の標的を狙うもので、利用料金は五百円。同施設は日本ではザップを総代理店として、ＳＣＣと三井物産の三社が扱っている。ＳＣＣとしては東京・西荻窪と愛知・岡崎のロケに続き三店目となる。九州では同ロケとシーガイア内でザップが運営するものとの二カ所だけなので、これを同ＳＣの集客のメイン施設として大々的にＰＲしている。

その効果もあって、オープン当初は興味を示すだけで利用しない人たちが多かったのが、現在はヤングアダルトの男性グループとアベックを中心に利用客が増えつつある。

ＳＣＣでは同施設を「健全なハイテクスポーツ」として幅広い客層を対象にしており、とくに隣に入口があるボウリング場のグループ客を狙っている。このタイプの施設は米欧では人気があるが、日本人にはなじみにくい面があるので、同ロケでは「ゲーム場運営とは違い、受け身でなく積極的なもっていき方が必要」としている。

アミュージアムの売上げは「予想以上に好調」とのことで、その構成比はゲーム場七〇%、「Ｑ―ＺＡＲ」と飲食が各一五%。客単価は約千五百円。土、日曜は平日の約五倍の客が入り、平日の集客が課題となっている。社員四人を含む四十三人で運営。営業時間は午前十時から深夜零時まで。

なおＳＣＣでは七月中旬に京都、下旬に札幌で新ロケをオープンさせる。

上はゲーム場内で、天井にはハリケーンの空のようすとビーチで泳いでいた人間やコーラ缶などが吹き飛ばされている状況を装飾。右はその一部

「ザ・モール小倉アミュージアム」の配置図

北九州市小倉南区下曽根新町10-1 TEL：093-474-1331

北九州ボウル

Ｑ―ＺＡＲ

フーズカフェ クウー

プライズ機・占い機

上の写真は打ち寄せる高波を壁面に描いたＴＶゲームフロア、下はメダルゲームフロアで壁面には街並みやクラシックカーなどを装飾

取れそうになる水着を押さえながら飛ばされる太った女性の巨大人形もある

メカニカルな装飾の「Ｑ―ＺＡＲ」の入口部分のようす

天井装飾には吊るしてある衣類がハリケーンに吹き飛ばされるようすも表現してある

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

6月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	バーチャコップ（セガ社）	8.90
2	キラー・インスティンクト（ミッドウェー）	8.75
3	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	8.71
4	バーチャファイター　2（セガ社）	8.52
5	メガタッチ　II（メリット）	8.10
6	タッチスター・ボナンザ（ＩＮＴ）	8.00
7	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.80
8	アンダーファイアー（タイトー）	7.80
9	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	7.44
10	バーチャファイター（セガ社）	7.41

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	デイトナＵＳＡ（セガ社）	9.37
2	エアコンバット（ナムコ）	9.00
3	クルージンＵＳＡ（ミッドウェー）	8.89
4	エースドライバー（ナムコ）	8.88
5	ウイングウォー（セガ社）	8.50
6	リッジレーサー（ナムコ）	8.30
7	スズカエイトアワーズ　2（ナムコ）	8.00
8	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	7.84
9	スタジアムクロス（セガ社）	7.71
10	ティーメック（ＴＷＩ／アタリゲームズ）	7.67

ベスト・ニューゲーム

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	モータルコンバット　3（ミッドウェー）	9.48
2	エックスメン（カプコン）	8.33
3	ギャルズパニック　2（カネコ）	8.29
4	バスタ・ムーブ〔バブルボブル〕（タイトー／ＳＮＫネオジオ）	7.78
5	ライデン　ＤＸ〔雷電　ＤＸ〕（セイブ／ファブテック）	7.45
6	サムライショーダウン　II〔真サムライスピリッツ〕（ＳＮＫネオジオ）	7.24
7	グレート1000マイルラリー（カネコ）	7.13
8	ライデン　II〔雷電　II〕（セイブ／ファブテック）	6.83
9	スーパーサイドキックス　3〔得点王３〕（ＳＮＫネオジオ）	6.71
10	エアロファイターズ　2〔ソニックウイングス2〕（ビデオシステム／ＳＮＫネオジオ）	6.59
11	ストリートスラム〔ダンクドリーム〕（データイースト／ＳＮＫネオジオ）	6.48
12	ウィンドジャマー〔フライング・パワー・ディスク〕（データイースト／ＳＮＫネオジオ）	6.44
13	エアロファイターズ〔ソニックウイングス〕（ビデオシステム／ＳＮＫネオジオ）	6.43
14	スーパーサイドキックス　2〔得点王２〕（ＳＮＫネオジオ）	6.42
15	ギャルズパニック（カネコ）	6.38
16	ダンジョンズ&ドラゴンズ（カプコン）	6.36
17	ツインイーグル　II（セタ）	6.36
18	エイリアンＶＳプレデター（カプコン）	6.35
19	キング・オブ・ファイターズ'94（ＳＮＫネオジオ）	6.33
20	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.31

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	シアターオブマジック（ミッドウェー）	8.90
2	スタートレック（ウィリアムズ）	8.02
3	ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	7.89
4	シャックアタック（プリミア）	7.80
5	ロードショー（ウィリアムズ）	7.73
6	スターゲイト（プリミア）	7.69
7	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.55
8	ザ・シャドー（ミッドウェー）	7.48
9	フレディ・ナイトメア（プリミア）	7.47
10	ベイウォッチ（セガ社）	7.25

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

京セラ／タイトー

配信サービス会社設立

カラオケ、情報、ゲームを10月以降順次

京セラ㈱（本社京都、伊藤謙介社長）と㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は五月二十五日、両社が中心となって新会社「京セラマルチメディアコーポレーション」を八月に設立する、と発表した。新会社の資本金は三十五億円、本社は東京都千代田区平河町に置く予定。

新会社は、コンピューターのデータベースを全国に設置（初年度数十ヵ所）、そこからNTTの一般電話回線を通じて各家庭にカラオケ、ゲーム、サービス情報を配信する。このため京セラとタイトーは家庭用通信カラオケ端末「X－55」を開発しており、各家庭でこれを電話回線とテレビにつなぐだけで、カラオケやゲーム、情報サービスを楽しめることになる。

端末機「X－55」は京セラが製造、タイトーが総発売元となり、さまざまな販売ルートを活用する。事業開始は十月初旬の予定で、まずカラオケ、情報サービスから始め、九六年度中にデータベースを全国二十六ヵ所に拡大するのに伴い、ゲーム配信も行なう。

うちカラオケ配信は家庭用通信カラオケとなるもので、タイトーが業務用通信カラオケで培った一万曲以上のデータベースソフトを活用する。また情報サービスには、ニュース、ショッピング、グルメ、旅行、レジャー、スポーツ、家事、教育、健康、医療、福祉、年金、防災など生活に密着した内容を予定している。

新会社はカラオケを軸に、サービス情報とゲームを配信するので、マルチメディア事業になると説明。データベースの設置、加入・利用の促進、カラオケ、情報、ゲームのそれぞれ配信、顧客管理などが主な業務になる予定。

新会社の主な出資者はタイトー（四〇％）、京セラ（二五％）、DDI、DDI東京ポケット電話（各二％の計四％）、アサヒビール、伊藤忠商事、イトーヨーカ堂、大和証券、日商岩井、丸紅、三和銀行、日本興業銀行、稲盛和夫京セラ会長（各一・四％の計一一・六％）。その他航空会社、百貨店など各一％、家電販売店各〇・二％。

カプコン

辻本春弘氏が華燭の典 ロイヤルホテルで披露

4月23日、カプコン辻本憲三社長の長男、辻本春弘氏と同社社員・切畑真希子さんが結婚、ロイヤルホテルで華々しく披露宴が開かれた。仲人はタイトー・中西昭雄相談役夫妻。業界人も多数参加した

大分県協、通常総会

協力会で別会費

県警、古物営業法を説明

大分県アミューズメント施設営業者協会（事務局大分市、石橋信昭会長、会員十一社）は五月十九日、大分市内のコンパルホールで第十一期通常総会を開き、予決算案などを承認したほか、同協会員で構成する別組織の大分県AM施設営業者防犯協力会の会則の一部変更を行なった。同総会には全会員が出席した。

石橋会長が挨拶した後、新入会員として㈲山口商店が紹介された。また役員では理事会社内の異動により、中原孝義氏（タイトー）と矢野聖二氏（セガ社）が新任理事となったとの報告があった。

議案審議は石橋会長が議長となって進められ、平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案は原案どおり承認された。うち事業計画は会員の増強と地域への協会PRが骨子となっており、具体的には理事会で検討することになっている。

防犯協力会は県警の指導で昨年十月設立したもので、その経費は大分県協の会費その他の収入で賄うことになっていたが、現状ではその費用がほとんど提出できないため、防犯協力会の年会費として会員一社一万円を徴収するという会則の一部変更を承認した。これにより会員は同協会の会費五万円と合わせ計六万円を納めることになる。

来ひんとして県警生活安全企画課の浜小路利生警部が、古物営業法における中古のAM機械の販売や下取りなどについて説明した。また同課少年対策室の神田敏行係長は青少年犯罪の実態について語った。

総会終了後は大分ワシントンホテルに会場を移し、県警生活安全企画課から浜小路、神田両氏のほか、河野照之課長、佐藤一雄企画官、甲斐祥旦係長の計五名を交えて懇親会を行なった。

ゲーム音楽CD

4社4タイトル

「レイフォース」のビデオも

TVゲームミュージックCDとして、データイースト「ファイターズヒストリーダイナマイト」が五月十九日、SNK「餓狼伝説3」が六月七日、アトラス「首領蜂」が六月二十一日、いずれもポニーキャニオンから、コナミ「ツインビーヤッホー！」が六月七日にキングレコードから発売となった。またタイトー「レイフォース」のTVゲーム画面を収録したビデオカセットとLDが、ポニーキャニオンから五月十九日発売となった。

「ファイターズヒストリーダイナマイト」はゲーマデリックのライブによるもの。CD二枚組で価格二千円。

「餓狼伝説3」はフルアレンジ版で価格二千五百円。

「首領蜂」はオリジナル曲と同ゲームに使われなかった曲も収録したもの。価格千五百円。

「ツインビーヤッホー！」は主題歌や未使用曲も含めて収録したもの。価格は二千八百円。

「レイフォース」は同ゲーム画面をもとに実写やCG画面を加えた新しい試みを採用。ビデオ、LDとも価格四千八百円。

The Future Is Now
SNK

お楽しみはこれからだ。

格闘ファン待望の
チームバトルアクション
話題沸騰中
近日登場

THE KING OF Fighters'95 ™
©SNK 1995
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

94年度ゲーメスト大賞受賞ゲームが「〜95」に進化して、再び登場。
ゲームファンお馴染みのSNK豪華スターのドリームマッチ。
新スタイルのチームバトルが、対戦に新たな旋風を巻き起こします。

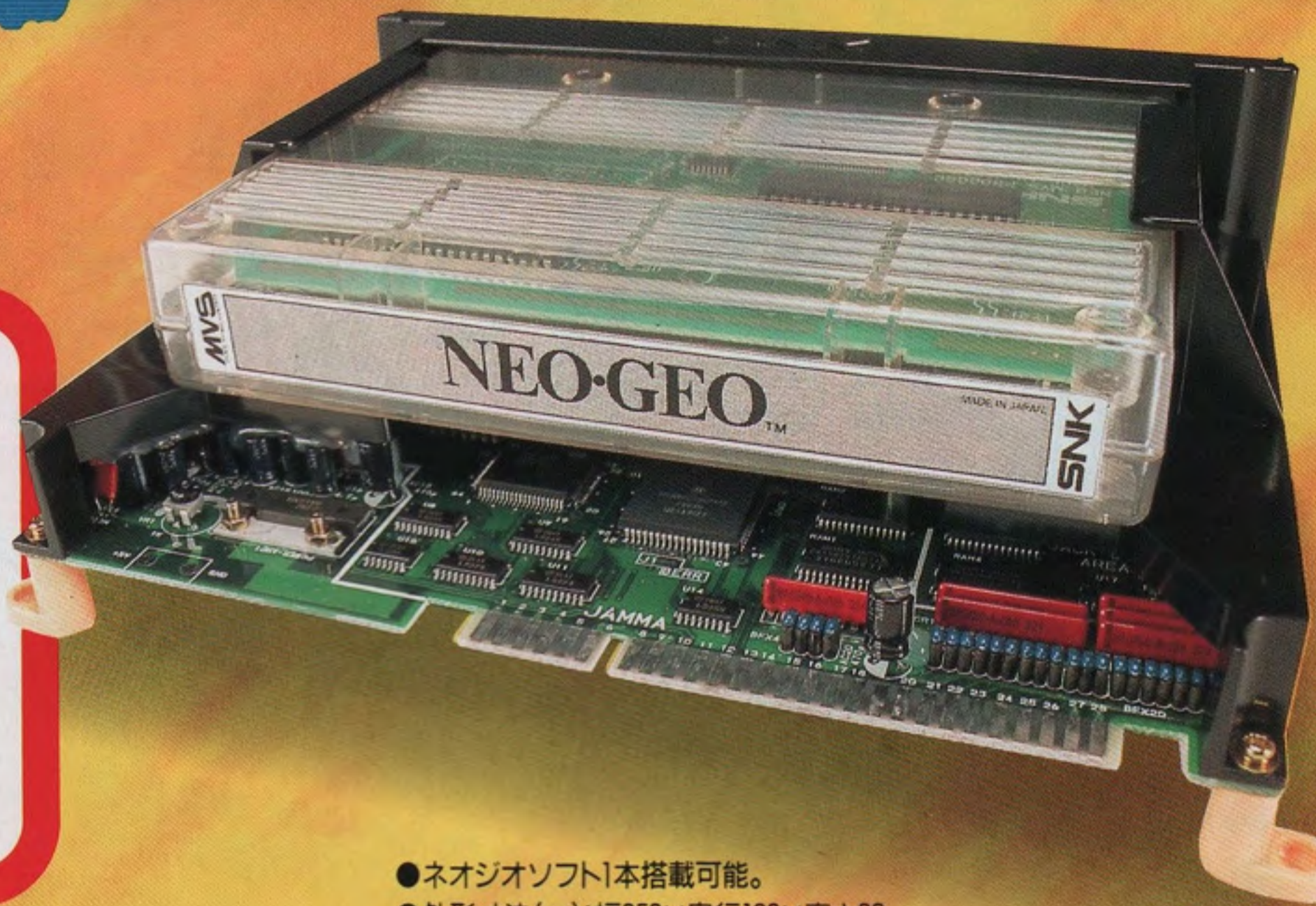
NEO GEO ™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

これは便利!

JAMMA仕様筐体専用
ネオジオ・システム基板
MV-1A

現在ご使用中のJAMMA仕様筐体に通常のシステム基板同様「MV-1A」をセットするだけで、最新ネオジオゲームをすべてお使いいただけるようになります。今後も続々登場する話題の高収益ソフトを「MV-1A」でぜひご活用ください。

新OP価格 48,000円

●ネオジオソフト1本搭載可能。
●外形寸法(mm):幅250×奥行190×高さ86
●推奨電源:DC+5V(7A)、DC+12V(1A)

新たな定番!SNKオリジナル・ゲームマシン!!

人気のネオジオ4本用筐体。
NEO29

●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:120W●本体重量:108kg
●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,440

大好評!JAMMA仕様筐体。
NEO CANDY29

●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:120W●本体重量:108kg
●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,560

NEO50

●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備／JAMMA基板搭載可能●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:200W●総重量:300kg●外形寸法(mm):幅1,146×奥行2,200〜3,200(調節可能)×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

とってもタイムリー!
あのK.O.F.が
景品に登場!!

THE KING OF Fighters'95 ™
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
©SNK 1995

7月末発売予定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ぬいぐるみ
草薙京をはじめ、人気のファイター7名が勢揃い。
大人気まちがいなしの魅力アイテム!
100個／価格未定

7月末発売予定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 塩ビ人形
草薙京や新キャラも含め、全部で10種類。
高収益確実のお薦めアイテム!
200個／価格未定

オシャレな新型カプセル機。
CANDY CAPSULE

●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:110W●本体重量:89kg
●外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815

お知らせ!
チキンラーメン"ヒヨコちゃん"が、カプセルで登場するよ!! 発売・価格未定

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

TWI社「T—MEK」
「メクロポリス」を提案
コネチカット州のゲーム場では導入成功

米国のタイムワーナー・インターラクティブ社(TWI＝旧アタリゲームズ社、本社カリフォルニア州ミルピタス、ダン・バン・エルダレン社長)の通信対戦型TVゲーム機「ティーメック」(T—MEK)を組み合わせた「メクロポリス」が注目されている。

「ティーメック」は一台で二人分の座席、モニターがあるツインタイプだが、二台通信機能で連結し、四人が同時に対戦できる。プレイヤーが乗り込んだ戦闘ロボット(六種類あるティーメック)を操縦し、他のティーメックと対戦し、勝ち残れば最強のティーメックに挑戦するというゲーム。

どちらかと言えば、米国バーチャルワールド・エンタテイメント社(VWE)の通信対戦型TVゲーム機「バトルテック」(ソフトは「レッドプラネット」もある)と、ゲームコンセプトが似ているが、「バトルテック」がパソコン版だとすると「ティーメック」はコインオプ(業務用)版で、スピード、グラフィック、操作性などすべて「ティーメック」のほうがはるかに優れている。

これを組合わせた「ティーメック・メクロポリス」も、「バトルテック」を標準八台(八人分)組み合わせた「バーチャルワールド・ポスト」(旧・バトルテックセンター)と似ている。初めてのプレイヤーは、トレーニングルームでゲームの方法を修得してから本格ゲームに入り、終了すると順位表を受けとり、「ティーメック」のキャラクターグッズの売店もあるロビーで休む、というもの。

ニューヨークのオペレーター会社、アミューズメント・コンサルタント社(マイケル・ゲトラン社長)は、コネチカット州ミルフォードにある同社のゲーム場「ミルフォード・アミューズメントセンター」に、この「メクロポリス」を導入、成功した。ゲトラン氏によると、どんなロケーションにも導入できるという応用の広さ、それに十代から大人まで幅広くプレイヤーを魅き寄せる点がいい——とのこと。

斜めに眺めたT—MEK「メクロポリス」のようす

TWI社ではファミリー・エンタテイメントセンター(FEC)など、大規模ロケのオペレーターに「メクロポリス」の導入を薦めたいとのこと。

ウィリアムズ社新作
ノーフィアピン
危険なスポーツをテーマに

米国のウィリアムズ・エレクトロニクス社(本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長)から五月三十日、新作フリッパー「ノーフィアー——デンジャラス・スポーツ」が発表された。危険なスポーツをテーマにしたもの。

「ノーフィア」は恐れがない、「だいじょうぶ」という意味。スキーのジャンプ、水上スキー、モトサイクルなど高速の激しい動きでも大丈夫だというわけだが、なにやら怪しいガイコツがプレイフィールド上部にあり、LEDランプの赤い目を光らせながら、語りかけるので、怖くないわけではない。プレイフィールド中央は広く、従ってスピードも増すことになるので、挑戦意欲が湧くとの説明だ。

Williams' "No Fear"

IAAPA、国際化で
9カ所に事務所
事務局は専門スタッフ増強

遊園地関係の国際協会であるIAAPA(インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス＆アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外、テッド・クロウェル会長)は六月一日から、米国以外の会員に対するサービス強化のため世界九ヵ所に事務所を開設した。

これらの事務所はIAAPAの会員会社やその国の協会事務所などに置かれており、設置された国とカバーできる国(カッコ内)は次のとおり。デンマーク(スウェーデン、フィンランド、ノルウェー)、オランダ(ベルギー、ルクセンブルグ)、英国(アイルランド)、ドイツ(スイス、オーストリア)、フランス、ブラジル、メキシコ(ブラジルを除く中南米諸国)、香港(中国)、シンガポール(マレーシア、フィリピン、インドネシア、タイ)。

同協会はまた、事務局に対政府関係部長としてランディー・デービス氏を、調査専門家としてサラ・ホーリイさんを採用した。デービス氏は弁護士で、八九—九三年の間、司法省に勤務したことがある。IAAPAの事務局スタッフは現在、ジョン・グラフ専務以下、リック・ヘンダーソン出版部長、リサ・ハネウェル教育情報部長ら合わせて十九名。

ヒルトンホテルズ社
カジノ部門分離
売却しやすい処理、との見方

米国ホテルチェーン大手のヒルトン・ホテルズ社(本社カリフォルニア州ビバリーヒルズ、バロン・ヒルトン会長)は五月十四日、同社のカジノ部門を分離、子会社にすると発表した。株主に子会社の株式を分配することを含め、年内に手続きを完了する予定。

同社は二百二十五のホテルを経営しており、ネバダ州内で五つのカジノを運営、またルイジアナ州、カナダ、オーストラリア、トルコでもカジノを展開している。九四年度売上高十五億六百万ドルのうち、カジノ部門は三二%の四億八千万ドルを占める。

同社によると、安定したホテル事業とリスクのあるカジノ事業を分離したほうが経営上正しいと確信したため、とのこと。しかし同社自体は六カ月以上、売却話が出ており、より売りやすい形にするため分離することになったと見られている。

米国AVS社が
WMS社を表彰
年間優秀メーカーとして

米国のディストリビューター会社、アメリカン・ベンディング・セールス社(AVS、本社シカゴ郊外、フランク・ガンマ社長)は四月二十五日、その年の最優秀メーカーを称える「マニュファクチュアラー・オブ・ジ・イアー・アワード」を創設。ウィリアムズ社(本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長)を表彰した。

写真は(左から)AVS社ロン・ボルガー副社長、ウィリアムズ社ケン・フェデスナ総支配人、AVS社フランク・ガンマ社長、ウィリアムズ社ニール・ニカストロ社長、AVS社フランク・ガンマ・ジュニア副社長、ウィリアムズ社ジョー・ディロン副社長。

International Trade Show

Show	Date
TAM 95 (Taipei, Taiwan)	Jun. 24-27
China AM'95 (Shanghai, China)	Jul. 7-11
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 19-20
Salex'95 (San Paulo, Brazil)	Aug. 24-26
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 13-15
Leisuer Expo (Prague, Czech)	Sep. 15-17
AMOA Expo'95 (New Orleans, U.S.A.)	Sep. 21-23
LIW'95 (Birmingham, U.K.)	Sep. 26-28
Amusexpo'95 (Paris, France)	Oct. 5-7
Fun Expo (Orlando, U.S.A.)	Oct. 7-10
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 11-12
ENADA'95 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Gaming Expo'95 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 16-18
AGB Greece (Athens, Greece)	Oct. 20-22
AMOAQ'95 (Gold Coast, Australia)	Oct. 26-27
VAN Expo (Amsterdam, Netherland)	Nov. 1-3
Gamex'95 (Johannesburg, South Africa)	Nov. 6-8
IAAPA'95 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 15-18
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
Forainexpo (Paris, France)	Dec. 12-15

豪州NAMOAが事務局を移転

オーストラリアのオペレーター協会連合会、ナショナル・アミューズメントマシン・オペレーターズ・アソシエーション(NAMOA、ジョージ・キャンベル会長)は六月一日付で、事務所を次のとおり移転した。

NAMOA
182 Gouger St.,
Adelade 5000
Australia
phone 8－212－6968

ヨーロッパAM通信

硬貨切り替えで期待のWOAM

ワルシャワの第5回ポーランド展

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン、ディムジー】　ポーランドはヨーロッパ東部および中部でAM機、ギャンブル機の展示会を初めて開催した国である。それは九一年四月、ワルシャワで開かれ、ポーランドの市場開放を期待して多数の出展社が集まり、外国からも多数訪れた。

しかし、当初の予想は甘かったことが明らかになり、それからは業界確立に向けての闘いが始まった。当初の二回は各六十社が出展したが、それに見合う来場者を集めることができなかったため、三年目は三十社ほどしか出展しなかった。四年目（昨年）はポーランド南部のカトウィスで開かれたが、十二社しか出展せず、来場者も少なかった。

今年は主催者も新しくなり、またワルシャワに会場を戻したことから出展社も三十社に増え、来場者もかなり増加した。

ポーランドのAM/ギャンブル機展、WOAM95は四月七—九日、ワルシャワのホテルビクトリアで開かれたが、これは昨年までの展示会を発展的に継承するもので、業界誌「ビラード・オートマティー」のオイゲニウス・ウィーハ氏とビリヤード会社プレイブローカー社のイヴォ・ブルスキー氏が主催したもの。両者はともに長年この業界で働いてきている。

来場者は国内からに加え、周辺のバルト諸国からも来ていた。バルト諸国ではそれぞれ異なる方向に向け異なるスピードで進んでいる。来場者のひとり、リトアニアのビリニュスにあるプレクサス社のミハイル・サファヤン氏は、ヨーロッパ東部および中部のショーにいつも出かけている。

プレクサス社はAM/ギャンブル両部門のメーカー兼オペレーターである。リトアニアがまだソ連領の一部だった頃、同氏はプールテーブル、サッカーテーブルなどを製作する国有企業で働いていたが、リトアニア独立とともに自分の会社を持つに至った。

今回のショーで特筆すべきことはポーランドで九五年一月一日、新しい紙幣と硬貨が導入されたことである。大部分の遊技機でまだトークンが使われているが、業界は新しい硬貨を歓迎している。

新通貨は旧通貨のゼロを四桁削除した（切り上げた）のが大きな特徴で、一万ズロチは新一ズロチに切り上げられた。新硬貨は下から順に一グロシ、二グロシ、五グロシ、十グロシ、二十グロシ、五十グロシ、一ズロチ、二ズロチ、五ズロチ。新紙幣は十ズロチ、二十ズロチ、五十ズロチ、百ズロチ、二百ズロチとなった。

旧通貨はなお二年間有効で、その間新旧両方で価格が示されることになる（新一ズロチは米国の四十セントに相当する）。

立ち遅れた市場

ポーランドの状況は、周辺諸国と同様に正確な統計がないため分かりにくいが、主な業界人が語るところによると次のようになる。まずポーランドには、十七のカジノ、八百の遊技場、百の巡回遊園地がある。このほかバー、レストランなどのシングルロケが四百六十ある。使われているTVゲーム機は一万五千台、フリッパーは一万二千台、プールテーブルは一万台と見られる。五—六台備えたスヌーカークラブも百五十ほどある。業界内には、プールテーブルの協会、ビリヤードの協会、そしてAMオペレーターと巡回遊園業者のための協会と、計三つの協会がある。

ポーランド経済は東欧では比較的順調に発達しているほうであるが、AM/ギャンブル関係を含め外国からの投資を制限しており、ブレーキをかける結果となっている。またギャンブル機に関する法制度は近隣諸国よりも遅れており、その結果AM分野の発展も遅れている。

WOAM95の初日は、ワルシャワの地下鉄開業七十周年と重なった。実はこうした行事はこれまで、第二次世界大戦や財政難、トンネルの浸水などの理由で何度も延期されてきた。それだけに記念行事の実施に当たって最新の技術と安全システムが導入されることになり、監視モニターなどセキュリティに百五十万ズロチが支出された。こういうふうにギャンブル機関連法が実現できれば、と期待させている。

出展社のうちディスレジャー・ポーランド社は低価格のキャビネット、PC基板、フリッパー、完成品タイプのTVゲーム機、プールテーブルなど出品した。具体的にはフリッパーで「トワイライトゾーン」、「ロイヤルランブル」、「クリーチャー：ブラックラグーン」、TVゲーム機でセガ社「バーチャファイター」、ミッドウェー社「モータルコンバットII」、SNK「フェイタルフューリー」（餓狼伝説）などである。

右側上の写真はWOAM95の主催者（左から）イヴォ・ブルスキー氏と「ビラード・オートマティー」のオイゲニウス・ウィーハ氏。下の写真はディスレジャー・ポーランド社の小間で（左から）ピオトロスキー氏、マイク・クロッキー氏

新旧混じる出品

プレイブローカー/ゲンプレイ社はビリヤードテーブルおよびその付属品のメーカー兼販売業者である。他のメーカーの代理店も兼ねており、ヨバ社やサルク社、イバン・シモニス社、スヌーカーマニア社、ノルドイタリア・リカンビ社、ルネピエール社、ブランズウィック社、ベラル社、バッファロー社、エクスカリバー社、アラミス社、ダファリン社、ハンタレックス社、ユーロマックス社の各製品も扱っている。またCDジューク、フリッパー、TVゲーム機などさまざまな遊技機用パーツも、スーゾ・ポーランド社を通じて取り扱っている。

「ビラード・オートマティー」はビリヤード、AMゲーム機など遊技場や遊園地の経営者向け業界誌である。同社はギャンブル市場を含め三つの分野にわたるポーランドで初めての業界誌であることをアピールした。

ポーランドで最大のオペレーター会社、ZPR社は、「スーパービンゴ」と呼ばれるユニットや多数のジェネレーターを含む、一連のビンゴ機器を出品した。ギャンブル機ではこのほか、ダイナのTVポーカー「チェリーマスター」や「アメリカンポーカー」を出品。

同社はAM機も扱っておりウィリアムズ社フリッパー「デモリションマン」、「フリントストーンズ」や、また自社製キャビネットにPC基板を組み込んだTVゲーム機を多数出品した。照明や音響設備もいくつか紹介した。

ワルドマチック社はTVゲーム機キャビネットのメーカーで、PC基板やSNK「ネオジオ」システム、それにスペアパーツを扱っている。同社はポーランドでの販売にとどまらず、オーストリアやドイツへ輸出も進めている。

R—Oインターナショナル社はタイトー・アメリカ社の製品を販売しており、子ども用ノベリティゲーム「ラ・クカラチャ」など出品。また缶飲料の自動販売機も紹介していた。

RBロベコ/MDJコンサルタンツ社は、英国トーマス・オートマチックス社製など一連の両替機のほか、紙幣識別機や硬貨計算機、包装機など出品。同社はポーランドの多数の銀行に納品していることをアピールした。

マグリビス&バイコープ社は、スヌーカー用のタイマー「ボールタイマー」のほか、TVゲーム機ではカプコン「ストリートファイターII」その他のPC基板と、SNK「ネオジオ」システムを紹介した。

左側上の写真はワルドマチック社の小間で、「ネオジオ」ソフトを紹介するワルデマー・レジチンスキー氏。下の写真はザンペルラ社の小間で、遊園施設など紹介するルイージ・バシル氏

ザンペルラ社も

コム・オートマティー社は、ロウ/AMI社のポーランドでの代理店で、そのジュークボックス三種類を展示した。同社はまた「ランバダ」と呼ばれるフルーツマシン（スロットマシン）を出品した。

ノルドイタリア・リカンビ社は一連のビリヤードおよびダーツの付属品を出品したほか、「ゴールドディガー」と呼ばれるクレーン機と、サッカーテーブルを紹介した。

タポル社はTVポーカーなどのTVカードギャンブル機を、アップライトおよびカウンタートップで出品した。

ポルマスター社はミッドウェー社フリッパー「ブラックローズ」、TVゲーム機ではコナミ「エックスメン」、アタリゲームズ「ガーディアン」を出品した。

イタリアのザンペルラ社は同社キディライド、遊園施設をパネル、カタログなどで紹介した。ドイツのフォーチュナ社は電子ダーツ「ユーロダーツ」と、クレーンタイプのゲーム機「バギー」など出品した。

メガクエスト社は光線銃ゲーム「キューザー」の代理店で、そのシステムを紹介。ハリー社は一連のキディライドを出品した。

ヨーロッパAM通信

主にギャンブル機 7月にも新法施行

ハンガリーの「Hunia95」

ハンガリーのゲーミング（ギャンブル）機器展、Hunia95（四月二十七—三十日、デブレツェン）は今年三回目を迎え、これまでの二回と同様AM機とギャンブル機の両方を紹介した。

ハンガリーでは、ゲーム・オブ・チャンス（賭博性のある遊技機）をギャンブル機、そしてAM機（つまりゲーム・オブ・スキル）を「ゲーミング機」（賭博機）と呼んでおり、ハンガリー以外の国から見ればかなりの混乱があることになる。

Hunia95はデブレツェンのオラフ・ガボール・スポーツホールで開かれ、アッチラ・ポサイ氏が主催した。同氏によると、発展途上にある業界の重要な時期にはこういう展示会が必要とのこと。来場者は昨年より減少し、ひっそりとした感じになったが、出展社の多くは引合いや注文があったことに満足していた。

こういうショーを通じて業者が集まり、共通の関心事について意見交換するのは確かに有益だ。また出展社自体が技術水準を上げることも大事だし、新法施行後のオペレーターの需要を知ることも大事で、ショーはその機会を与えた。

業界に関わる新法が示されたため、今年のHuniaはこれまでと比べインパクトの少ないものになった。しかし、これは一時的な傾向であり、七月に施行される新法の内容が明確になりオペレーターがどうすればいいか認識した段階になれば落着く、と見られている。

新法の内容が不透明なので、オペレーターはとりあえず手控えているが、ショーでは多くの出展社が、新法に適応できそうな遊技機や、変更を加えれば使えそうな遊技機などけっこう出品した。

右側上の写真は（左から）遊技業協会のラスコ氏、ゲーミングボードのペーター・セベス局長、主催者アッチラ・ポサイ氏、デブレツェン市長のヨセフ・エベッシ氏。下の写真はモデルノバ社のTVギャンブル機とエリカ・フィニベシさん、ガボー・コバック氏

予想される新法

新法では、ハンガリーで言うギャンブル機、つまりスロットマシン、TVポーカーなどの営業が許される。うち「カテゴリーA」の遊技機は、賭け金の上限はなく二百倍まで勝つことができる。十万回平均で八〇%の払い戻しが定められている、これらの機械は、二十平方メートル以上の遊技場か、飲食店なら別室で営業できるが、月額二万五千フォリントの税金と年額十万フォリント（一米ドルは百十二フォリント）の許可料を支払わねばならない。

「カテゴリーB」の遊技機では、賭け金は百フォリント、勝つ場合の倍率は二十五倍に制限されている。飲食店で別室を設ける必要はないが、二台しか設置できない。税金は月額一万フォリント、許可料は年額五万フォリントである。

これらの営業許可は個人ではなく会社に発行されるし、許可を得た会社は他の一切のビジネスをすることができない。なお客が勝ったときフリープレイ（クレジット）を与える遊技機は、ギャンブル機に含まれる。

一方、ハンガリーで「ゲーミング」機と呼ばれるAM機、つまりTVゲーム機、フリッパー、プールテーブル、電子ダーツ、ジュークボックスなどについては、年額六万フォリントの許可料となっているが、せいぜい三万フォリントが現実的ではないかと考えられている。

もし六万フォリントに決まれば、これらのAM機は三分の一ないし二がロケーションから姿を消すと見られている。ハンガリーの業界が直面する最大の問題のひとつは、生活費の高騰にもかかわらず給料はそのままなので、あらゆるタイプの遊技機でほとんどプレイされず、その結果利益が出てこない——ということなのだ。

ハンガリーではカテゴリーAの遊技機が約三千台、カテゴリーBの遊技機が約二千台、それぞれ残ることになるが、AM機はとても新法に適応できず、ロケーションから撤去されるだろう。

もうひとつ重大な問題は、新法で学校、教会などから二百m以内にこれらの遊技機を置くことを禁じている点である。さらに市町村で全地域を禁止地域に指定することができるし、許可を拒否することができる。

ハンガリーでは三万五千台のAM機があり、うちTVゲーム機四〇%、フリッパー三〇%、プールテーブル二〇%、ジュークボックス一〇%となっているが、これらの市場はなくなる。

まだ多い問題点

開催地については、国際空港のあるブダペストから車で三時間もかかるデブレツェンから、ブダペストに移すべきではないか、という議論がある。しかしデブレツェンには国際ホテルはないものの優れたローカルホテルが増えており、料金が安いとの反論もある。

また開催期間が四日間というのは長すぎる、という意見もあった。Hunia95は、ハンガリーの他の展示会と同様、一般に公開されており、週末には多くの一般客で会場があふれた。

Hunia95では、ハンガリーのゲーミングボード（賭博監督局）の局長、ペーター・セベス博士らが新法に関するセミナーを開催。これにオペレーターら業者が多数参加した。ゲーミングボードは、許可料を徴収し許可する機関で、オペレーターは税金も納めなければならない。

ところが、これほど厳しい状況になると、許可料や税金を支払わないという非合法のオペレーターが現われてくる、と考えられている。ゲーミングボードは、そういう非合法オペレーターを発見したら当局に通報するよう呼びかけているが、さまざまな困難も予想されている。

ハンガリーではギャンブル遊技機営業のほか、財源確保のためビンゴやカジノが認められている。しかし、これらを取り締まる法制度が必ずしも確立しているとは言いにくいのが現状だ。

多い賭博機出品

二十一社ある出展社のうち、ディスレジャー・ハンガリー社はこの展示会で最も印象的な小間を設けた。TVゲーム機ではコナミ「リーサルエンフォーサーズ」、「ランナー&ガン」、セガ社「バーチャレーシング」、「バーチャファイター」、「バーチャコップ」、「アウトランナーズ」、「ジュラシックパーク」、アタリゲームズ社「ティーメック」、「プライマルレイジ」、SNKネオジオ「スーパーサイドキックス2」（得点王2）、ミッドウェー社「NBAジャム」など出品。フリッパーでは、ミッドウェー社「クリーチャー：ブラックラグーン」、データイースト「スターウォーズ」。このほか電子ダーツ、ジュークボックスも出品。

同社はまたギャンブル機で、TVポーカー「ボーナスポーカー」、「ワイルドシングUSA」、TVスロット「ホットキャッシュ」、「チェリーバー」など出品した。

ユーロコイン社中央ヨーロッパ事務所とペイメントシステム（PSK）社は、カプコン「ナイトウォーリア」（ヴァンパイア・ハンター）、「ストリートファイターII」を「BAS」二人用シットダウンキャビネットなどで紹介したほか、セガ社「メガテック」システムを紹介。フリッパーではデータイースト「スターウォーズ」、「リーサルウェポン3」など。サウンドレジャー社のジュークボックス「ステーツマン」も出品した。

左側上の写真はユーロコイン社の小間で（左から）エゲタス氏、バイチ氏、ファザカス氏、ディストリビューターのナジ氏。下の写真はネオコープ社のTVギャンブル機とタマス・アンジェリ氏、ヤノス・ジュリノビックス氏

主催者アッチラ・ポサ

アカスチック社はNSM/ローエン社の「ターボカード」を出品。これは壁かけ式で、二組の円盤が回転するギャンブル機である。なお一組の円盤が回転する「フルハウス」も紹介した。

ネオコープ社はTVポーカー「ル・ミリアルデール」のほか、AM機で「レーシングフォース」、ミッドウェー社「モータルコンバットII」、カプコン「スーパーストリートファイターII・ターボ」など同社「マグナム」キャビネットで紹介した。

インペラ・オーストリア社はTVカードゲーム機「クラブマスター」、「カジノマスター」などを出品。EAC社はTVカードゲーム機のほか、TVスロット「EACエイトライナー」を紹介した。

プレイシステム社はパイオニア「レーザーディスク」ジュークボックスと、TVカードゲーム、プールテーブルを出品。

（この展示会ではTVギャンブル機が多く、AM機は中古品が多いように思われる）

(Martin Dempsey)

話題のマシン

セガ社CGゲーム「レールチェイス 2」
トロッコで迎撃
「クールライダーズ」「VFリミックス」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からTVバイクゲーム機「クールライダーズ」が四月末に、格闘ゲーム機「バーチャファイターリミックス」が六月十六日、またCGシューティングゲーム機「レールチェイス2」が六月十九日にそれぞれ発売となった。

「クールライダーズ」は実写撮り込み画像を採用したもので、同社〝ツインキャビネット〟タイプ。単独基板を搭載し、メインCPUは32ビット。イスに座ってバイク型ハンドルを操作する。

ライダーのキャラクターと性能が異なる八種類のバイクから選択し、マニュアルかATを選ぶ。コースは五十種類あり、三方向に分岐するチェックポイントを制限時間内に通過しながらゴールをめざす。

途中で忍者、ゾウ、大ダコなどが出現し、ライダーもユニークな動きをするなど奇想天外なシーンが続出するのが特徴。29ｲﾝﾁ型。価格百二万五千円。

「バーチャファイターリミックス」は、CG格闘ゲーム「バーチャファイター」をリメイクし、CGにも対応できる「ST−V」基板による第四弾としたもの。

「バーチャファイター」とゲーム内容は同じだが、キャラクターは一段と高度なテクスチャーマッピングを施してリアルになり、大きさも拡大された。

また「バーチャファイター2」と同じ〝段位認定モード〟も加わっている。なおディップスイッチにより英語、スペイン語バージョンにも切替え可能。基板OP価格十四万八千円、ROM九万三千円。

「レールチェイス2」はCG基板「モデル2」を使用したもので、前作を大幅にグレードアップ。座席は同じベンチシートだが、駆動軸が二軸から三軸に増え、動きがより複雑になった。

世界侵略を企てる帝国につかまった女性科学者を救い、一緒に搬出用トロッコに乗って逃げながら、敵を迎撃していくというもので、トロッコは自動的にレール上を前進し、ステージによっては後進もする。分岐点では銃弾で進む方向を選択。隠されたコースも多数ある。スピードも前作よりアップされ、スリル感もある。標準価格二百十八万円。

レールチェイス 2

クールライダーズ

バーチャファイターリミックス

TVバラエティーアクション
9種類のゲーム
サミーの「そこぬけ対戦ゲーム」

TVバラエティーアクションゲーム「そこぬけ対戦ゲーム」が、サミー工業㈱（本社東京、里見治社長）から七月上旬発売となる。

一人用はコンピューターと、二人用は同時プレイで相手と対戦形式により、固定画面の五つの異なるゲームと四つのボーナスゲームにチャレンジしていくもの。四方向レバーと一つのボタンにより操作は簡単。

ゲームはジャンプし上部の卵を頭で相手陣地に落とす「頭突き卵落とし」、レバーを上下に入れて画面上のポンプを動かし、水槽に水を一杯ためて上部の爆弾を相手側へ落とす「ポンプ爆弾落とし」、ジャンプしてダルマ落としの最上部を相手側へ落とす「水上ダルマ落とし」のほか、「ジャンプ風船割り」「ポンプ風船割り」などがある。

キャラクターはコミカルで、焦ったり危機脱出時などの表情が細かく表現されている。タイマー内に勝てば次のゲームに挑戦。途中参加も可能。基板販売で価格未定。

そこぬけ対戦ゲーム

こまやのプライズゲーム
白犬の口の中へ
「ワンワンのパックンボール」

プライズゲーム機「ワンワンのパックンボール」が、㈱こまや（本社神戸、尾上芳郎社長）から三月以降発売となっている。

これはパチンコ式にボールを弾くもので、スパイラルコースを通過し奥にいる白犬の大きな口に入れていく。犬は口をランダムに開閉させているのでタイミングよく打つ。六回挑戦し、五回入ると景品カプセル（七十五ﾐﾘ）が払い出される。挑戦回数は切替え可能。OP価格四十六万円。

ワンワンのパックンボール

話題のマシン

〝CPSII〟第11弾、新しい舞台設定で
格闘技の原点へ
カプコン「ストリートファイターZERO」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から〝CPSII〟第十一弾となる「ストリートファイターZERO」が、六月二十一日発売となる。

これは「ストII」シリーズと共通する部分はあるが、まったく異なるストーリーや舞台設定になっており、時代設定も「ストII」直前というもので、「ZERO」には「ストII」の原点に戻るという意味が込められている。

「ストII」と「ファイナルファイト」の主なキャラなどに新キャラ二人を加えた計十人から選択。「ストII」以前の時代のためリュウや春麗などは若々しく描かれている。操作は従来と同じレバーと六つのボタンを使用。

ゲーム内容の主な特徴は、従来の「スーパーコンボ」のレベルゲージが三段階になり、レベルに応じた攻撃が可能になったこと、ガードから一瞬で反撃に移る「ゼロカウンターアタック」が全キャラ同一コマンドで簡単に使えること、また初心者向けとして自動防御「オートガード」、ボタン二つで簡単に使える「イージースーパーコンボ」などが採用されていることだ。

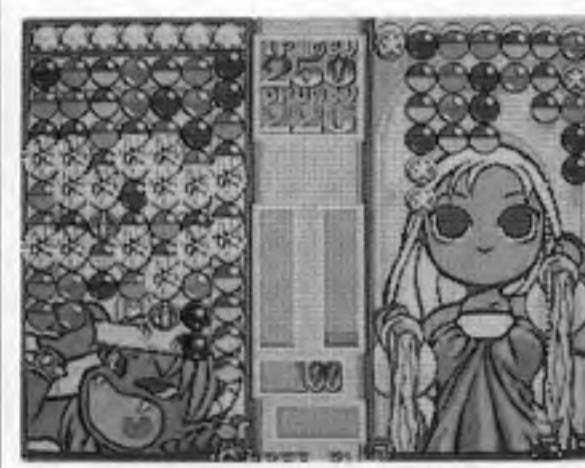
基板OP価格一五万九千円。ソフト基板は十一万九千円で七月五日発売。

ストリートファイターZERO

TVパズルゲーム基板
吸い込み飛ばす
データ「マジカルドロップ」

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から、対戦TVパズルゲーム「マジカルドロップ」が六月下旬発売となる。

これは落下物パズルタイプだが、新しいプレイ方法を採用しているのが特徴。左右二分割画面で、一人用はコンピューターが相手となり、二人用は同時プレイで対戦となる。左右への二方向レバーと二つのボタンを操作。

画面上部から横に七つ並んだ玉が列を組んで段々に下降してくる。プレイヤーは下部のピエロを動かし、ピエロから上へ伸びる白線が当たる玉をAボタンで吸い込み、これを同色の玉と縦に三個以上並ぶような個所へBボタンで飛ばして、消していくという方法に特徴がある。

玉は縦に三個以上並べると消える「基本玉」、並べても消えないが隣の玉が消えると一緒に消滅する「オジャマ玉」、三個以上集めると同色の基本玉をすべて消せる「スペシャル玉」がある。設定個数を消すとクリア、玉が最下部まで下降してしまうとゲーム終了。基板販売で予定OP価格十三万八千円。

マジカルドロップ

「サイバーサイクルズ」
「SD−B」型も
ナムコから普及版として

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CGバイクレーシングゲーム機「サイバーサイクルズ」の「SD−B」タイプが、七月上旬発売となる。

同機はCG基板「スーパーシステム22」を使用したもので、既に五十ｲﾝﾁプロジェクタータイプの「DX」（本紙第495号本欄参照）と二十九ｲﾝﾁブラウン管使用「SD」（同前号）の二つのタイプが発売となっているが、「SD−B」は「SD」をさらにシンプルにしたもの。

ブラウン管や座席部分は「SD」と同じだが、上部電飾や硬貨投入部分が簡素化され、高さが一九一ｾﾝと一三ｾﾝ低くなった。通信など機能面は同じ。価格もかなり安くなるが現在未定。

サイバーサイクルズ（SD−B）

「パンチアウトボール」など
カーニバル2種
トーゴ「シックスリングス」も

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）からミニボウリングゲーム機「パンチアウトボール」、ボール投げのカ！ニバルゲーム機「シックスリングス」が、いずれも六月二十三日発売となる。

「パンチアウトボール」は、七フレームまでパーフェクトの状態で、八フレームからプレイするという設定で、残り三フレームのスコアが盤面にデジタル表示される。

一定スコア以上で景品が払い出される。定価百二十三万円。

「シックスリングス」は、前方にある六つの数字表示（ランダムに設定）リングに、数字の順番通りにボールを投げ入れていくもの。順番を間違えると最初からやり直し。タイマー内に全部入れると景品が払い出される。難易度は三つだけ入れるなど三段階に切替え可能。定価百二十二万五千円。

シックスリングス

パンチアウトボール

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.248

矢飛圓方

世紀末閑話（Ⅲ）

話が弾んでいる間に、はじめのうちは天国から地獄へのあるいは地獄から天国への目まぐるしい憂き目に出会い、平静でない状態であった鎌先も落着きをとりもどし、いつもの鎌先のようになってきた。

「地震さえおきなかったら、この二百万円で、三人での話を、パリのカフェでやってもお釣りがくるのになあ」

などと言い出す。

「ぼくはやはりニューヨークのバーがいいね」

「いやいや、なんと言っても大人に合う雰囲気はロンドンのクラブにしかありません」

と言葉だけで遊ぶ。長期にわたって、自由に何の拘束もうけずに滞在するのであれば、穴場を見つけ出すだけの嗅覚をそれぞれにもってはいるのだが、たかだか一週間ぐらいの旅では、かえって安全でちょっと面白そうなところにしか行けず、そういう場所は今や世界中何処に行ってもわが日本人たちの団体旅行者で溢れかえっている。外国で見知らぬ日本人同志が顔を合わせた時ほどのばつの悪さはないと、身に滲みるほどよくおもい知らされている三人は、この近年殆んど外国旅行をしなくなった。

「三十年前に外国へ行った頃と比べると世界中が忙しくなってきたような感じだね」

「世界中と言われても何だがね。わたしは三十年前のニューヨークでいちばん驚いたのは全てにわたってのテンポの速さ。あの時には、ニューヨークに比べたら東京の生活のテンポなんて間延びした田舎の生活のような感じでしたよ」

「ま、ニューヨークと言われれば今でも東京よりずっと全てのテンポは速いとおもうよ。私がおもっていたのは以前は時間の概念があまりにも違いすぎて、ビジネスが日本流の速さでは全然成立しなかったイタリアやフランスのことなのだけど、今は昔とまったく違ってきたものね」

「それには円の強さとか、一時よく言われた金あまり現象なども絡んでいたのではないかしら」

「速さというのは何か価値を生み出すものかね。勿論、資本主義の原則である、資本の回転をはやめればはやめるほど利潤は大きくなるというのは問題外に置いてのことだが」

「その原則を外してしまえば答はむしろ価値を生ずるよりも弊害を生ずることの方が多いのではなかろうか」

「じゃあ、自由競争にうちかつために、世界中が忙しくなってしまったと」

「いわゆる社会主義国家、ぼくは共産主義に到達出来ずに悪しき歪んだ形をとったのが原因で、あの段階で挫折してしまったとしか評価しないけど、その社会主義国家群が崩壊した後はますます世界中が忙しくなる訳だな」

「そればかりでもないとはおもうけど、全てのテンポが加速されてゆく一方だね」

「速さは世紀末の爛熟には相応しくないね」

「そうかな、そうでもないだろう。例えば十九世紀末のテンポは十八世紀末のテンポよりもずっとスピードをあげてきているし、多分、十八世紀末の生活のテンポは十七世紀末のテンポよりも速くなっていることは想像されても、遅くなったとは想像出来難いものがあるよ」

「何といっても資本主義、もっと局限すれば、産業革命にはじまる機械化がスピードを加速させたんだね。わが国の三十年前の農業は、俗に神武以来と同じやり方と言われて、鍬と鎌を使った手仕事によるものだったのに、今やかなりの大型機械が耕耘にも田植えにも収穫にも使用されるようになり、結果として、農家の人たちは高価な機械類の高額なローンに追いたてられ、泣かされている」

「生理学や医学の立場からは、人が自力で動ける範囲外にはみ出す行為は人体に害を及ぼすそうだね。分り易い例をあげると、人が一日歩いて移動出来る範囲は昔からせいぜい十里、約四十キロなんだが、自動車では三十分もあれば四十キロ移動してしまうし、新幹線とか飛行機になれば、昔の人が一日十時間歩いて移動した距離なんかめじゃないものね。機械によるスピードアップというのは身体にも、また身体以上に精神的な面においても想像以上の疲労を与えているんだよ。とにかくスピードをあげればあげるほど疲れは酷くなるもんね」

「スピードの速度を計るのは時計なんだけど、さっきの産業革命に関連して言えば、時計が実用的に使用されるようになったのは、やはり産業革命以後なんだね。工場制機械工業、用語としては近代工業と言うけれど、工場で労働者が一斉に機械の作動に合わせて労働するようになるのが契機になり、時計によって労働時間が計測されるようになってゆく」

「労働時間で言えば、わが国の場合、終戦後アメリカをモデルにして短縮されていったのが、他の民主々義のルールが保守化されてゆくのに比例するかのようにして、曖昧模糊たる情況に陥ってしまったね。大銀行からはじまってサービス残業という型で、強制された残業時間に残業手当をつけないやり方、定時の終業時間になると支店長が立ちあがって、これで本日の業務は終りましたが、自分の意志でどうしても仕事を続けたいという人については、そのまま勝手に仕事を続けて下さっても結構です、と言うのだね」

「スピードをあげるというのは、あれでしょう、同じ時間で捕えれば、時間単位で一の仕事をしてきたのを二とか三に増やすことでしょう。鎌田慧がトヨタの例をあげていたけれど、要するにベルトコンベアーのベルトを速く回してしまうことで、トヨタだけではなくて殆んどの企業でそうなのだけど、施設の近代化で能率があがった（生産性が高くなる）のではなくて、ベルトを早く回すことによって生産性を高めてきてるのだよね」

「最近下火になっているけど、速さに関連すればエントロピーとエネルギーの問題があるよね」

「エネルギーを使えば使うほど、時間が早くすすむ。本川達雄によれば車にコンピューター、全自動洗濯機……日本人の場合、自分の体が使う三十倍のエネルギーを使用し時間のテンポを速めている。短い時間に多くのことを片づけている。結果としては化石燃料のみならず原子力発電へと、子孫のエネルギーの横取りをするだけではなく厄介な廃棄物を残す」

「世紀末の置土産はその廃棄物ということになるのかな」

〈続〉

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	9.12
❷	—	ワールドヒーローズパーフェクト（ADK／SNKネオジオ） World Heroes Perfect (ADK/SNK)	7.67
3	2	パズルボブル（タイトー／ＳＮＫネオジオ） Puzzle Bobble［Bust-A-Move］(Taito/SNK)	7.04
4	3	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	6.58
5	5	ヴァンパイア・ハンター（カプコン） Night Warriors (Capcom)	6.54
6	4	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	6.43
7	6	麻雀同級生（メイクソフトウェア／メディア商事） Mahjong Classmate* (Make Software)	6.15
8	7	熱答クイズチャンピオン（中日本リース） Quiz Netto Champion* (Nakanihon Wreath)	6.11
❾	—	バイパー・フェイズワン（セイブ／日本システム） Viper - Phase 1 (Seibu)	5.77
10	8	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	5.67
⓫	22	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.54
⓬	16	スーパーリアル麻雀　ＰⅤ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅤ* (Seta／Visco)	5.53
13	12	餓狼伝説　3（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury 3 (SNK)	5.50
14	13	サッカー・スーパースターズ（コナミ） Soccer Superstars (Konami)	5.44
⓯	17	得点王　3（ＳＮＫネオジオ） Super Sidekicks 3 (SNK)	5.43
⓰	23	クイズ殿様の野望2・全国版（カプコン） Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)	5.38
⓱	19	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	5.27
18	18	風雲黙示録（ＳＮＫネオジオ） Savage Reign (SNK)	5.22
⓳	25	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.15
20	10	ばくばくアニマル（セガ社） Baku Baku Animal (Sega)	5.14
21	21	サイバーボッツ（カプコン） Cyberbots (Capcom)	5.13
22	11	ウルトラ警備隊（バンプレスト） Ultra X Weapons (Banpresto)	5.09
㉓	28	スーパーリアル麻雀　ＰⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	5.07
24	20	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.06
25	15	エレベーターアクション・リターンズ（タイトー） Elevator Action Returns (Taito)	4.94

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	8.75
2	2	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	8.22
❸	4	エースドライバー（DX/SD）（ナムコ） Ace Driver (DX/SD) (Namco)	7.50
4	3	セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社） Sega Rally Championship (DX) (Sega)	7.45
5	5	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	7.44
❻	8	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	7.25
7	6	リッジレーサー　2（ツイン）（ナムコ） Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)	7.00
❽	9	ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco)	6.63
❾	10	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	6.54
❿	12	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	6.18
11	11	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	5.86
⓬	13	リッジレーサー　2（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	5.70
⓭	19	リーサルエンフォサーズ　II（コナミ） Lethal Enforcers II (Konami)	5.14
14	14	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	5.00
15	15	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	4.83

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams／Taito)	5.02
2	2	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	5.00
3	3	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	4.69
4	4	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	4.67
❺	—	スーパーマリオブラザーズ（プリミア・サミー） Super Mario Bros. (Premier/Sammy)	4.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	8.15
❷	—	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	5.43
3	2	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.36
4	3	ワールドＰＫサッカー（ジャレコ） World PK Soccer (Jaleco)	4.71
5	4	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	4.29

英文版業界ニュース

Capcom, Konami Lose Over ¥10,000 Million

Following the results of the four companies shown in the preceding issue of *"Game Machine"*, the fiscal results of another four public companies were announced by May 26. The following companies incurred sizable decreases in both coin-op and home video businesses, thereby recording sizable decreases in net income. The consolidated results of Konami and Tecmo will be announced during June.

	revenue	net income
Capcom	47,910 (-43.2) 52,249 (-39.9)	183 (-97.5) -10,583 (–)
Konami	27,730 (-26.7) 39,900 (-2.9)	-15,955 (–) -13,100 (–)
Tecmo	6,054 (-40.9) 6,280 (-44.2)	-904 (–) -1,040 (–)
Jaleco	5,570 (-46.6) 5,031 (-57.4)	-3,722 (–) -3,598 (–)

Upper figures show non-consolidated results and lower figures consolidated results in million yen. (–) means that comparison cannot be made.

Capcom

Capcom Co., Ltd., Osaka, posted ¥47,910 million in revenue, down 43.2% from the preceding year and ¥183 million in net income, down 97.5%, for the fiscal year ended March 1995.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥11,644 million, down 46.6% from the preceding year, home videos ¥27,080 million, down 51.7%, arcade operation ¥5,110 million, up 6.3%, and others ¥4,074 million, up 127.6%.

A percentage breakdown shows that the share of coin-op was 24.3%, home videos 56.5%, arcade operation 10.7%, and others 8.5%. The overall export ratio dropped by 4.7 points to 37.4% in the fiscal year. Capcom forecasts ¥41,700 million in revenue and ¥1,200 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 10 subsidiaries (8 in the preceding year) show ¥52,249 million in revenue, down 39.9%, and ¥10,583 million in final net loss. Gamestar and ACA Co. were newly included in the consolidated figures.

A breakdown of revenue by category including that of subsidiaries shows that coin-op games accounted for ¥13,466 million, down 38.3% from the preceding year, home videos ¥28,917 million, down 48.4%, and others ¥9,866 million, up 8.7%. Overseas sales were ¥20,268 million, accounting for 38.8% of the total (vs. 41.0% with ¥35,645 million in the preceding year).

Capcom forecasts ¥50,000 million in consolidated revenue and ¥800 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

Konami

Konami Co., Ltd., Tokyo, posted ¥27,730 million in revenue, down 26.7% from the preceding year and ¥15,955 in net loss for the fiscal year ended March 1995.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥5,193 million, down 33.9%, home videos ¥13,446 million, down 38.5%, and others ¥9,089 million, up 11.7%.

An overall breakdown shows that the share of coin-op was 18.7%, home videos 48.5%, and others 32.8%. The export ratio dropped a sharp 26.6 points to 16.8% in the fiscal year.

Konami forecasts ¥39,500 million in revenue and ¥500 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

Konami has not yet announced its consolidated results for the fiscal year ended March 1995, but revised its forecast on May 26. Konami's new forecast for the fiscal year ened March 1995 shows consolidated revenue of ¥39,900 million and final net loss of ¥13,100 million.

Tecmo

Tecmo Ltd., Tokyo, posted ¥6,054 million in revenue, down 40.9% from the preceding year and ¥904 million in net loss for the fiscal year ended March 1995.

A breakdown of revenue shows hat coin-op games accounted for ¥1,889 million, down 28.3% from the preceding year, home videos ¥2,536 million, down 57.7%, arcade operation ¥1,627 mllion, up 1.4%, and others ¥1 million, down 80.4%.

An overall breakdown shows coin-op 31.2%, home videos 41.9%, and arcade operation 26.9%. The export ratio fell by a large 28.7 points to 14.1% in the fiscal year. Tecmo forecasts ¥7,000 million in revenue and ¥50 million in net income for the fiscal year to end March 1996. Tecmo will announce its consolidated results on June 23.

Jaleco

Jaleco Ltd., Tokyo, posted ¥5,570 million in revenue, down 46.6%, and ¥3,722 million in net loss for the fiscal year ended March 1995.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥2,585 million, down 60.0% from the preceding year, home videos ¥1,296 million, down 51.7%, arcade operation ¥1,062 million, up 8.1%, and others 626 million, up 114.6%.

An overall breakdown shows coin-op 46.4%, home videos 23.3%, arcade operation 19.1%, and others 11.2%. The export ratio decreased by 0.3 points to 17.3%. Jaleco forecasts ¥8,000 million in revenue and ¥355 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including Jaleco USA show ¥5,031 million in revenue, down 57.4% from the preceding year, and ¥3,598 million in net loss.

A breakdown of consolidated revenue by category shows that coin-op games accounted for ¥2,718 million, down 61.1% from the preceding year, home videos ¥1,011 million, down 71.6%, arcade operation ¥1,062 million, up 8.1%, and others ¥239 million, down 12.0%.

Overseas sales accounted for ¥425 million, occupying 8.5% of the total (vs. 27.5% with ¥3,239 million in the preceding year). Jaleco forecasts ¥9,000 million in consolidated revenue and ¥355 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

JAMMA's New Executive Director

Kaoru Hinami, executive director of JAMMA, resigned office on May 31, and in his place, Kazuharu Takahashi, former assistant manager in the Ministry of International Trade and Industry (MITI), assumed office as executive director on June 1. Hinami will remain in the JAMMA office until May 1996 as advisor and assist Takahashi.

Takahashi, 55, graduated from the department of politics and economics, Meiji University, and entered MITI in 1963 He became assistant manager serving from May 1989 to June 1991, and then served as department manager at Shimizu Corporation.

Seibu Ships 32-Bit "SPI" System Board

Seibu Kaihatsu, Inc., Tokyo, has recently developed the 32-bit system board "SPI System", and shipped it together with first game software "Viper-Phase 1" at the end of May. The 2nd software "Senkyu" is under development and will be shipped in September.

Asahi Seiko Sets Up Its Euro Subs.

Asahi Seiko Co., Ltd., Tokyo, a coin mech manufacturer, opened a European subsidiary company in the UK on June 1. Asahi Seiko established a subsidiary, Asahi Seiko USA Inc., in March 1991 in Las Vegas, USA. So, the European subsidiary is the second overseas subsidiary for Asahi Seiko.

The European subsidiary, Asahi Seiko Europe Ltd., starts operation with seven employees including Christopher Sutton, general manager. Asahi Seiko has exported 5% of its total revenue to Europe, and the European subsidiary will intensify the level of sales activity and services.

Asahi Seiko Europe Ltd.
Westcombe House,
2/4 Mt. Ephraim,
Tunbridge Wells,
Kent TN4 8AS
(phone) 44-1892-518173

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

ストリートにバトル魂を吹き込め！無敵のナムコ2&4！
namco
新製品
通信機能搭載3-DCGカッ飛びゲーム
レイブレーサー
Rave Racer
直系サラブレッド走る！
リアクティブステアリング採用！
コースは4種類より選択可能！
2パターンの視点切替可能！
※画面写真は開発途中のものです。
2 in 1 タイプ
システム22採用！
最大8シートまで通信可能！
改造キットも発売
リッジレーサーからレイブレーサーへ
少ない予算で高インカム獲得！
(50インチプロジェクタータイプ、DX、SD、2 in 1より改造が可能です。)
仕様
●寸法：W1,390×D1,690×H1,990(mm)
●重量：307kg
●消費電力：443W 〒95-4689
通信機能搭載3-DCGバイクレーシングゲーム
Cyber Cycles
サイバーサイクルズ
システム・スーパー22搭載！
最大4シートまで通信可能！
話題沸騰！
こいつは本気でバトれるぜ！
SD (29インチモニター採用)
DX (50インチプロジェクター採用)
SD ●寸法：W2,010×D1,970×H2,100(mm) ●重量：440kg ●消費電力：530W 〒95-4689
仕様
DX ●寸法：W2,300×D2,610×H2,300(mm) ●重量：585kg ●消費電力：655W 〒95-4688
SD-B ●寸法：W2,010×D1,970×H1,910(mm) ●重量：395kg ●消費電力：387W 〒95-4689
コストパフォーマンス！
SD-Bタイプ 新登場！
新製品
これさえあれば、世紀末も恐くない！
恋愛寿命+肉体寿命
X-DAY2
エックスデイ2
恋愛寿命コース
■恋愛寿命はお二人の愛が破局する恋愛命日をお知らせします。
■恋人、婚姻、不倫関係など34種類の恋愛パターンに対応可能！
肉体寿命コース
■世紀末の危機を生き抜く為に最新最強のサバイバル問題を満載！
■お客様VS地球生物の寿命ランキングもプリントアウト！
仕様
●寸法：W650×D750×H2,200(mm) ※看板含む
●重量：120kg ●消費電力：144W 〒95-4717
荷物もたない、ウエアも着ない、
小銭握ってLet's SKI！
アルペンレーサー
ALPINE RACER
ダウンヒルのスピード感と、スラロームのテクニカルな面白さが楽しめる！
システム・スーパー22搭載！
新製品
●モード選択はレースモードとタイムトライアルの2種類！
●難易度別にコースは3種類！
●視点切替えもついている！
●トップスキーメーカー「ゴールドウイン」社とタイアップで臨場感も抜群！
仕様 ●寸法：W1,260×D2,650×H2,330(mm) ●重量：404kg ●消費電力：377W 〒95-5228
野球ゲームの決定版が帰ってきた！
ジャーン!!
SUPER ワールドスタジアム 95
近日登場！乞うご期待！
仕様
●8方向レバー／3ボタン ●ダブルコンパネ ●横画面 ●2人同時プレイ可能
※球団名ならびに選手名は、(社)日本野球機構の同意を得ています。
強力新製品
最強ロボット「キャッチンガーZ」
プライズマシンのニューヒーロー出撃！
CATCHINGER Z
キャッチンガーZ
落下するカプセルを
ロボットの両手でキャッチ！
当社ロケテストにて
驚異的なインカムをキャッチ！
オリジナル景品入り
カプセルも順次供給予定！
ナムコオリジナル150φカプセル使用！
仕様 ●寸法：W880×D1,000×H1,950(mm) ●重量：210kg ●消費電力：140W
システム11搭載!!
最強の3D格闘ゲーム
新製品
鉄拳2
激闘再開
※画面写真は開発途中のものです
すべてを強化し魅力満載!!
強化①キャラクターのプロポーションをよりリアルに表現
強化②魅力ある新キャラクターを追加
強化③やり込めばやり込むほど、ハマっていくゲーム内容
強化④NEWバトルステージを用意
強化⑤多種多彩な新技が豊富
今夏堂々発売にて夏休み高インカムフル稼働!!
「遊び」をクリエイトする──
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部(大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
© 1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.